

La Gran Campaña de PENDRAGÓN



NOSOLOROL

La Gran Campaña de



*Una campaña año a año
para el gran y glorioso reinado del Rey Arturo,
desde su concepción hasta su partida
a las Islas de los Bienaventurados.*

Por Greg Stafford

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

Autor: Greg Stafford

Editor: Scott Holden

Director editorial: Stewart Wieck

Director artístico: Aileen E. Miles

Diseño: Aileen E. Miles

Ilustraciones interiores: John Bridges, Jeff Holt, Brian Le-Blanc, Larry MacDougall

Portada: Michael Phillippi

Cartografía: Jeff Holt

Diseño de las cenefas: John Bridges

COLABORADORES: «Heredando Bessinger» de Jeff Kyer. «El Mercado de los Duendes», «El torneo de Por Allí», «Artistas provocadores», «Perdido en el Reino de las Hadas», «Locura» y «Encantado (pasión)» de Doyle Wayne Ramos-Tavener. «Le Chevalier sans Mémoire», «El Caballero del Grifo» y «El Caballero de los Colmillos» de David Hazlett.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DEL AUTOR

Gracias también a los colaboradores del **Pendragón** original y a la lista de elfos.

Gracias a Roderick Robertson por escanear, por comprobar referencias cruzadas y por su opinión en general.

Esta obra se preparó usando la edición de Penguin Classics de *Le Morte D'Arthur*, editada por Jane Cowen.

La mayoría de las armas de los caballeros del Rey Arturo se basan en un manuscrito francés del siglo xv conocido como *La forme qu'on tenoit des tournoys* de la colección de la Universidad de Harvard, atribuido a Jacques d'Armagnac, Duque de Menours.

He trabajado en este libro durante unos 20 años, desde la primera edición de **Pendragón**. Es la culminación de 40 años de investigación, placer y juego. Es una alegría tremenda incluir aquí mi pasión por la leyenda.

GREG STAFFORD, DISEÑADOR DE PENDRAGÓN

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducido por Ana M. Navalón

Portada e ilustraciones interiores de Jaime García Mendoza

Corrección por Edén Claudio Ruiz y Ricardo Dorda

Diseño y maquetación por Manuel J. Sueiro, Javier Charro y Cecilia Jos

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

Ilustraciones de los escudos © 1990, 1993 Bill Keyes.

© 2006, 2016 Nocturnal Media, LLC.

© 2016 Nosolorol Ediciones de la edición española.

Todos los derechos reservados. La reproducción sin permiso expreso de Nosolorol Ediciones de este libro, en todo o en parte está expresamente prohibido. **Pendragon** es un marca registrada de Nocturnal Media, LCC.



Nocturnal Media
Houston, Texas
USA
nocturnal-media.com

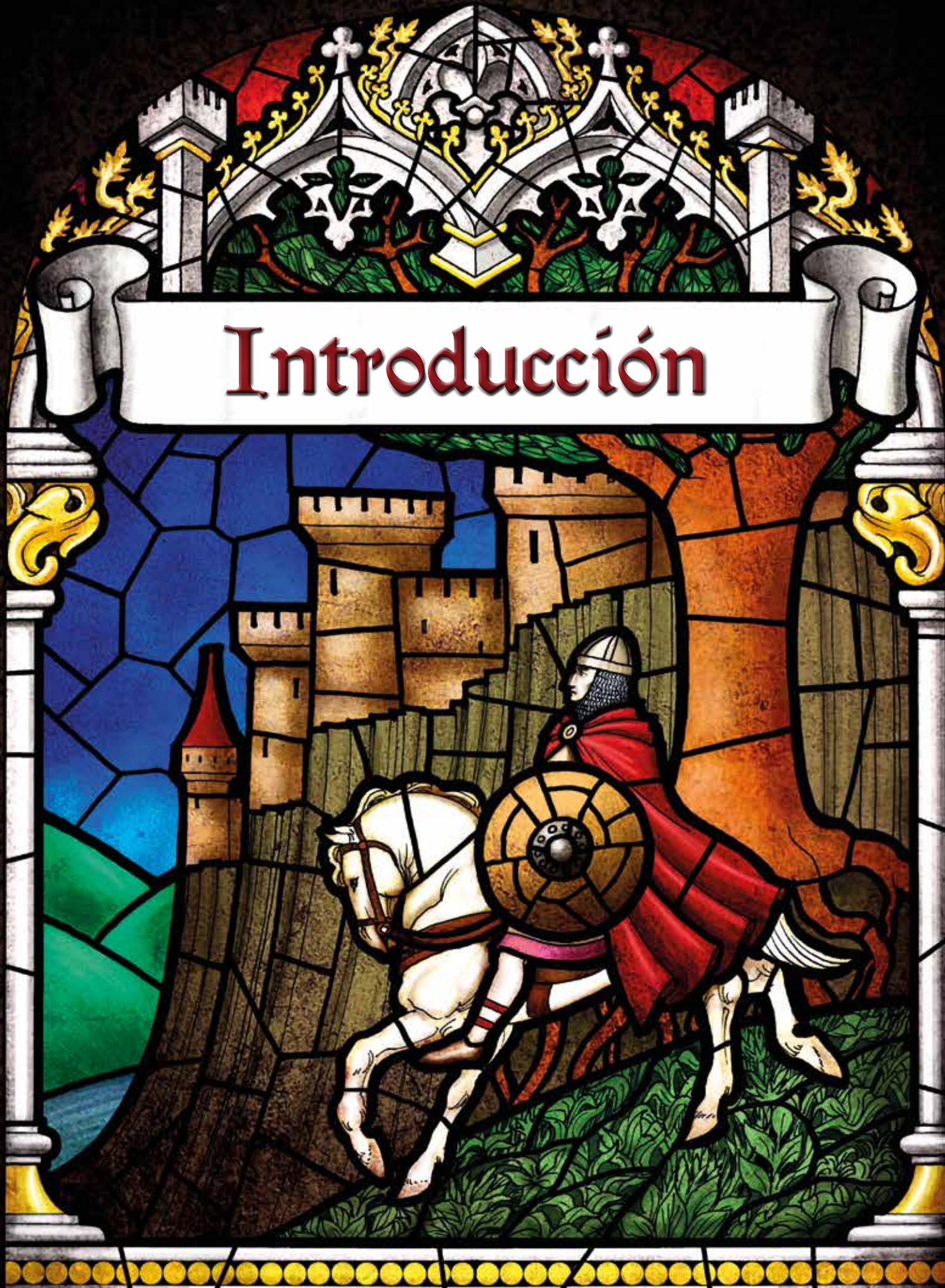


Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, local
28047 Madrid
www.nosolorol.com

Contenido

INTRODUCCIÓN	4	CAPÍTULO TRES		CAPÍTULO OCHO	
Cómo usar este libro	5	EL BOSQUE SALVAJE.....	106	PERIODO DE TORNEOS: 540-553.....	282
Los Grandes Relatos	7	Lugares del Bosque Salvaje	111	El Yermo en el 540.....	286
Consejos para el director de juego.....	8	CAPÍTULO CUATRO		Año 540.....	290
REGLAS DE LA EXPANSIÓN.....	10	PERIODO DEL JOVEN ARTURO: 510-518....	128	Año 541.....	292
Sinopsis de la Fase de Invierno	10	Año 510.....	135	Año 542.....	294
Ciudades.....	11	Año 511.....	142	Año 543.....	297
Valor de Defensa	15	Año 512.....	144	Año 544.....	300
Nueva habilidad: Asedio	15	Año 513.....	148	Año 545.....	304
Torneos	16	Año 514.....	151	Año 546.....	306
Favores.....	19	Año 515.....	157	Año 547.....	308
Viajar.....	20	Año 516.....	158	Año 548.....	313
Otras reglas	22	Año 517.....	160	Año 549.....	317
CAPÍTULO UNO		Año 518.....	162	Año 550.....	320
PERIODO DEL REY Uther: 485-495.....	24	Aventuras del Periodo		Año 551.....	321
Britania en el 485	25	del Joven Arturo.....	167	Año 552.....	324
Sarum en el 485.....	28	CAPÍTULO CINCO		Año 553.....	327
Logres en el 485	30	GRAN AVENTURA EN EL YERMO	170	Aventuras del Periodo de Torneos.....	329
Año 485.....	35	El Castillo de la Alegría.....	176	CAPÍTULO NUEVE	
Ser Alto Rey	37	CAPÍTULO SEIS		PERIODO DE LA BÚSQUEDA	
Año 486.....	38	PERIODO DE CONQUISTA: 519-530	190	DEL GRIAL: 554-557	342
Año 487.....	42	Año 519.....	193	Año 554.....	346
Año 488.....	46	Año 520.....	196	Año 555.....	352
Año 489.....	49	Año 521.....	199	Año 556.....	361
Año 490.....	50	Año 522.....	201	Año 557.....	363
Año 491.....	54	Año 523.....	203	Aventuras del Periodo	
Año 492.....	59	Año 524.....	204	de la Búsqueda del Grial.....	365
Año 493.....	63	Año 525.....	208	CAPÍTULO DIEZ	
Año 494.....	64	Año 526.....	210	PERIODO DEL OCASO: 558-566.....	372
Año 495.....	66	Año 527.....	216	Año 558.....	374
Aventuras del Periodo de Uther.....	68	Año 528.....	221	Año 559.....	376
CAPÍTULO DOS		Año 529.....	222	Año 560.....	378
PERIODO DE ANARQUÍA: 496-509	74	Año 530.....	226	Año 561.....	380
Año 496.....	79	Aventuras del Periodo		Año 562.....	382
Año 497.....	82	de Conquista	234	Año 563.....	384
Año 498.....	84	CAPÍTULO SIETE		Año 564.....	391
Año 499.....	85	PERIODO DEL ROMANCE: 531-539	236	Año 565.....	393
Año 500.....	87	Listas de precios -		Año 566.....	398
Año 501.....	88	Periodo del Romance y en adelante	239	APÉNDICE UNO	
Año 502.....	90	Camelot en el 531	243	CRIATURAS	401
Año 503.....	91	Año 531.....	250	Seres y bestias	402
Año 504.....	94	Año 532.....	254	Otras criaturas	414
Año 505.....	94	Año 533.....	258	APÉNDICE DOS	
Año 506.....	97	Año 534.....	260	EL PERIODO DE ENCANTAMIENTO.....	415
Año 507.....	98	Año 535.....	262	El Encantamiento de Britania	416
Año 508.....	99	Año 536.....	266	Aventuras del Periodo	
Año 509.....	100	Año 537.....	268	de Encantamiento.....	420
Aventuras del Periodo		Año 538.....	270	APÉNDICE TRES	
de Anarquía	101	Año 539.....	273	EL MERCADO DE LOS DUENDES.....	438
El condado de Rydychan	103	Aventuras del Periodo		APÉNDICE CUATRO	
		del Romance.....	276	RELIGIONES.....	450
				APÉNDICE CINCO	
				LAS DAMAS DEL LAGO.....	451

Introducción



Bienvenido al maravilloso reino del Rey Arturo. Este es un suplemento para el juego de rol de **Pendragón**. Ofrece materiales que el director de juego puede utilizar para dar vida al reino de Arturo para sí mismo y para los jugadores. Incluye aventuras completas, materia prima e instrucciones específicas para el director de juego.

La Gran Campaña de Pendragón es una herramienta que permite jugar una campaña de **Pendragón** año por año, en la que cada jugador establece una dinastía de caballeros cuya historia familiar coincide con la del Rey Arturo. Mediante el juego, estos caballeros ayudan o ponen trabas al Alto Rey para establecer su legendario reino.

EL LIBRO

Este libro es una guía lineal que abarca una campaña de 81 años que incluye todo el reinado del Rey Arturo, empieza unos años antes de su nacimiento y acaba unos años después de su partida hacia Ávalon. A través de este libro, los personajes jugadores experimentarán la brutalidad del padre de Arturo, la anarquía del interregno, la guerra y el drama del ascenso del Rey Arturo al poder, las cruzadas y búsquedas místicas del periodo de grandes aventuras y el declive y la destrucción de la Mesa Redonda.

La Gran Campaña de Pendragón está diseñada para condensar aproximadamente un año de aventuras en cada sesión de juego, por lo que se necesitarán varias sesiones para completar un determinado número de años. De este modo, la campaña entera duraría al menos dos años en tiempo de juego si se juega como mínimo una vez a la semana. Dicho periodo recoge unas tres generaciones familiares y, probablemente, al menos un personaje en cada generación por jugador. Durante este tiempo se entenderá cuál es realmente el alcance y el impacto de la parte dinástica del juego, proporcionando una nueva experiencia en los juegos de rol.

ESTE ES EL CONTEXTO

Este libro no es el libro, sino lo que hay detrás del libro. El juego real es la historia de los personajes jugadores, pero están sujetos a un telón de fondo que proporciona toda la parte estática del mundo: castillos, armaduras, tapices de héroes rodeando la sala de banquetes, etcétera.

Sobre esto trata **La Gran Campaña de Pendragón**, sobre cómo la leyenda avanza hacia su destino. Los personajes jugadores deben hacer lo que deseen y tu campaña puede llegar a tener un giro indeseado («¡Genial! ¡Acabas de desmontar a Lance-lot!») o dos («¿Qué? ¿Has matado a Mordred?»).

La Gran Campaña de Pendragón es lo que sucede mientras los caballeros viven sus vidas. Ahí, donde los personajes están viviendo sus vidas, en medio del fantástico mundo artúrico, está el verdadero juego.

ESTO ES OPORTUNIDAD

Este libro proporciona otro recurso: aproximadamente un centenar de aventuras de extensión variable que ofrecen la base (o, en algunos casos, toda la información) para jugar. Algunas de ellas se presentan como temas o como tropos; otras, a gran escala y con historias muy bien detalladas.

ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA

La campaña se divide en bloques de años que comparten, más o menos, características importantes. No te dejes engañar por los nombres de los periodos, cada uno de ellos recoge muchísimos más tipos de aventuras que los nombres de los títulos.

Periodo	Años (d. C.)
Periodo del Rey Uther	485-495
Periodo de Anarquía	496-509
Periodo del Joven Arturo	510-518
Periodo de Conquista	519-530
Periodo del Romance	531-539
Periodo de Torneos	540-553
Periodo de la Búsqueda del Grial	554-557
Periodo del Ocaso	558-566

En determinados periodos de la campaña el equipo mejora. Hay disponibles nuevos tipos de armaduras, de armas y de caballos, los castillos tienen nuevas estructuras y aparecen diferentes tipos de mercenarios. También se introduce nuevo vestuario.

Estos cambios se incluyen en varios capítulos dentro de una sección titulada «Novedades».

Cómo usar este libro

La Gran Campaña de Pendragón es una guía para el director de juego diseñada para facilitar el uso de las reglas de **Pendragón** en una campaña completa. Ocho de los diez capítulos del libro corresponden a los ocho periodos indicados anteriormente en «Estructura de la campaña» y están pensados para facilitar el trabajo del director de juego.

CAPÍTULOS ESPECIALES

Se han insertado dos capítulos especiales en la secuencia de años para explicar regiones específicas que tienen impacto en los periodos de campaña regulares: Capítulo 3, «El Bosque Salvaje», y Capítulo 5, «El Yermo».

Los Apéndices 2 y 3 también están diseñados para insertarse en la secuencia regular de los años de campaña a discreción del director de juego.

PERSONAJES

Algunos personajes del principio de la campaña aparecen en el libro básico de **Pendragón** (ver «Gente famosa» en el Capítulo 1 de dicho tomo). Otros personajes relevantes para la campaña aparecerán a lo largo de este libro y sus características cambiarán conforme pasen los años.

EVENTOS

La mayor parte de este libro está formado por las entradas de los eventos anuales de la campaña, que están ordenadas año por año a lo largo de cada capítulo, donde se ofrecen los detalles básicos para guiar al director de juego en la campaña. No se espera que los jugadores tengan acceso a esta información, pero el director de juego necesita conocerla. Puedes distribuir esta información a tu antojo y permitir que los jugadores actúen al respecto como ellos prefieran.

La sección «Eventos» consta de diversas aventuras y situaciones para entretener al grupo de jugadores de **Pendragón** durante una campaña que dura aproximadamente un año y medio en tiempo real. Combina varias cosas:

1. Un guion continuo del contexto «histórico» del drama de la corte de Arturo.
2. Una colección de unas cien aventuras, tanto del canon artúrico como otras opcionales, para los caballeros jugadores de **Pendragón**.
3. Ideas y planes con los que puedes entrelazar la dinastía familiar de cada caballero jugador.
4. Descripciones y guías básicas de muchos personajes famosos.
5. Un listado de varias fuentes artúricas, que invitan a involucrar a los caballeros jugadores en la continuidad de la saga.

Todos estos puntos contienen, inevitablemente, una buena parte de la visión personal del autor, de juicios y de particularidades adquiridas en su mayoría a base de dirigir y jugar él mismo la campaña.

N. B.: Este libro no es (o no hace) nada de lo siguiente:

1. No vuelve a contar la leyenda artúrica entera, ni es un ensayo académico ni una nueva forma de ficción.
2. No intenta abarcar todo de manera meticulosa, imparcial o ininterrumpida o con igual grado de importancia.
3. No establece eventos de la campaña inamovibles, sino que permite que tanto el director de juego como el jugador los interpreten a su manera.
4. No pretende abarcar todos los personajes o escenarios que aparecen en las innumerables fuentes artúricas.

FORMATO ANUAL

Cada uno de los años del libro utiliza el siguiente formato, con algunas variaciones menores según avanza el tiempo.

NO LO NECESITAS, PERO...

... como director de juego diligente, aumentarás significativamente la calidad de tu campaña si tienes acceso a una copia de *La muerte de Arturo* de sir Thomas Malory. Pero no te preocupes: solo necesitas el conocimiento de un maestro del Lejano Oeste. Para cualquier sesión de juego solo tienes que leer un capítulo referente a los años que vas a tratar (en gran parte, aunque no completamente, la secuencia de eventos de la campaña sigue a Malory).

Hay muchas ediciones buenas de *La muerte de Arturo*. Yo usé la edición de Penguin English Library, traducida por Janet Cowen. Es clara, tiene la cantidad adecuada de lenguaje arcaico para darle sabor, es un libro en rústica relativamente barato y nada caro, en el que no me importa escribir mis propias notas.

CORTE

Esta entrada recoge eventos y observaciones que suceden más o menos durante la corte anual de Pentecostés de Arturo y también el nombre del sitio en el que esta tiene lugar. Por supuesto, en la mayoría de los años, Arturo (y más tarde Ginebra) emprenderán un Recorrido Real similar a «El recorrido de Salisbury» del Conde Roderick que se describe en el Capítulo 3 del libro de **Pendragón**.

INVITADOS ESPECIALES

Son gentes de un interés particular en la corte. Los caballeros jugadores no tienen por qué encontrarse con ellos siempre, pero pueden tener la oportunidad si así lo desean.

Recuerda, en la corte siempre hay nobles y las esposas de estos, embajadores internacionales, oficiales de la corte provenientes de todo el reino y caballeros de toda clase y origen. Pero cuando un invitado es especial, el director de juego debe intentar llamar la atención sobre él o ella de algún modo.

LOS NUEVOS CABALLEROS DE LA MESA REDONDA

Pertenecer a la hermandad de la Mesa Redonda es una ambición primordial para todos los caballeros britanos. Esta entrada recoge una lista de los nuevos miembros, aquellos caballeros famosos que se unen a la Mesa en cualquier año dado, igual que se hace en Malory. Cuando un caballero jugador lo consiga, escribe su nombre en esta sección para recordar la fecha. Después de un tiempo, esta entrada deja de aparecer en la lista de eventos anuales, ya que son muy pocos los nombres de caballeros que se unen al final de la campaña.

COTILLEOS

Aquí aparecen las mujeres charlatanas y los sirvientes, se ofrece información relatada de manera tan espontánea que parece como escuchada por casualidad. Hay muchos más cotilleos, por supuesto, pero esta muestra es el cotilleo más importante del día. Aunque la información es en su mayoría más o menos correcta, nadie está perfectamente seguro y mucha es superficial.

NOTICIAS

Los individuos de la corte proporcionan información más precisa de la que se puede extraer de cotilleos de aquí y de allá. Ten en cuenta que esta información podría provenir tanto de tales individuos como de sus sirvientes.

CONVERSACIONES REALES

Esta entrada relata los asuntos actuales del rey, normalmente algún nuevo programa de creencias que el Rey Arturo quiere popularizar.

INTRIGA

Esta entrada representa la «historia interna», sobre lo que la gente de la corte está intentando (no) hablar.

CORTE DE NAVIDAD

La Fase de Invierno es una parte importante del juego y está dentro de la Corte de Navidad. Trabajar con el marco de juego del libro ayuda a enlazarlo con los jugadores y los personajes. La mayoría de las veces la Fase de Invierno será rutina, pero de vez en cuando algún episodio de la Corte de Navidad será más largo y abarcará parte de la historia.

El director debe presentar la información de juego a través de los personajes de la corte, principalmente el conde, su mujer y otros amigos de la corte. Estos puntos también pueden utilizarse para conocer sucesos importantes e inusuales del año anterior (realizados por caballeros jugadores o por otros).

La Corte de Navidad también es la época de los regalos del señor feudal de cada uno. Los regalos que se sugieren para un caballero son las cosas que lo convierten en un caballero, es decir, recibe ropa nueva, armas y un nuevo caballo según su necesidad (o como cumplido), etcétera. Los presentes adicionales dependen de la generosidad del señor y de la disponibilidad de bienes y recursos en ese momento.

Durante esta época, también se pueden repartir partes de botines. Cuando un tesoro se reparte de esta forma, los mercaderes suelen pasarse por aquí para traer pedidos de la ciudad más cercana. Utiliza la lista de precios adecuada para la localización.

Los Grandes Relatos

Los Grandes Relatos son el conjunto de leyendas que no han sufrido cambios a lo largo de 500 años de reescrituras. A menudo aparecen nuevas versiones de la historia que son reinterpretaciones de estos eventos clásicos centrales. Por ello la historia del secuestro de Ginebra aparece una y otra vez en varias fuentes, incluso unas veces quien la rescata es Lancelot y otras veces son otros caballeros. Estos relatos están abiertos a la interpretación de cada director de juego, por supuesto.

La Gran Campaña de Pendragón se ha basado en la mayoría de estos eventos y, para empezar, el director de juego necesita tener una idea de dónde mienten estas historias.

- + ¿Qué es la Mesa Redonda? La Mesa Redonda es una antigua mesa mágica que perteneció al Rey Leodegrance de Cameliard (el cual la recibió de Uther). Leodegrance se la da al Rey Arturo como parte de la dote de Ginebra. Tiene capacidad para 150 caballeros y asientos en los que aparecen en oro los nombres de los dueños una vez que son nombrados por el Rey Arturo. La mesa es monstruosamente grande, con un amplio hueco en el centro. De hecho, la Mesa Redonda es un círculo, pero vacío. El centro de la mesa está hueco para que los criados puedan servir con mayor facilidad y los artistas puedan estar en medio del público al que entretienen. Nota: solo los hombres se sientan alrededor de la Mesa Redonda, salvo en los banquetes, donde pueden compartir sus asientos con una dama.
- + ¿Cuándo rompieron exactamente Lancelot y Ginebra su casto amor para entrar en el amor carnal? Esto puede depender en gran medida de los caballeros jugadores, ya que la acumulación de Gloria podría cambiar el momento en el que los amantes tienen relaciones sexuales. Pero para Lancelot, que obtiene cientos de puntos de Gloria por año, no es importante dado que Arturo no interviene (ver ensayo en la página 272).
- + ¿Qué es el Santo Grial? El Grial es el cáliz sagrado que se utilizó en la Última Cena y con el que también se recogió la sangre de Jesús cuando fue crucificado. Fue creado a partir de un objeto mágico que cayó del Cielo durante la batalla del Cielo y el Infierno. Su naturaleza sobrenatural es tal que su apariencia es diferente para

cada persona, puede estar en más de un lugar a la vez, obra milagros y puede alimentar a multitudes.

- + ¿Cuál es el Encantamiento de Britania? Después de que los caballeros de Arturo empiecen a provocar a las criaturas de lugares remotos, el Reino de las Hadas empieza a interactuar activamente con el mundo de los mortales. El resultado es que los seres y efectos mágicos empiezan a aparecer con más frecuencia.
- + ¿Tiene hijos Arturo? El Rey Arturo tuvo varios hijos además de Mordred en algunas leyendas. Dos de ellos aparecen aquí como PNJ (ver «Los hijos de Arturo» en el Capítulo 7). Interactuar con ellos siempre es divertido para los jugadores, incluso los veteranos en el conocimiento artúrico a menudo no saben qué esperar de estas historias. Ten en cuenta que Ginebra no tuvo hijos: es estéril, un hecho que indudablemente afecta con frecuencia a sus terribles celos y a su comportamiento.
- + ¿Qué pasa con Mordred y Arturo? ¿Quién sabe que Mordred es el hijo de Arturo hasta que Mordred lo anuncia él mismo? ¿Cómo se revela el retorcido origen de esta historia en la campaña? La respuesta a estas preguntas se encuentran, de nuevo, en la sección «Los hijos de Arturo» del Capítulo 7.

AVENTURAS

Algunas de las aventuras de este libro se presentan con los Eventos de cada año de la campaña, mientras que otros aparecen en la sección de «Aventuras» al final de cada capítulo. Algunas de ellas tienen muchos detalles y durarán varias sesiones de juego, mientras que las aventuras cortas se pueden utilizar sueltas y cada una requiere una única sesión (como máximo) para resolverse. Si no, las aventuras cortas podrían considerarse simples piezas que se utilizan para construir escenarios más complejos.

El director de juego debe mezclar y unir las partes a su antojo y de acuerdo con el desarrollo de la trama. Al entrelazarlas utilizando los métodos aquí descritos se enriquece la historia y los personajes caballeros se integran en la leyenda del Rey Arturo.

CREAR UNA TRAMA LARGA

Las narraciones artúricas típicas empiezan con un evento simple que conduce a un segundo, a un tercero y quizás a más eventos o sucesos hasta que el último de ellos se resuelve.

La aventura **BASILISCO**, por ejemplo, no la pueden resolver la mayoría de los caballeros, la criatura simplemente es demasiado mortífera. Pero quizás la reina bruja que se han encontrado en alguna otra aventura podría capturar a la comadreja mágica que se necesita para derrotar al basilisco si los caballeros le hacen un favor. A lo mejor un caballero encantado está bloqueando el camino hacia su castillo, ¿le ayudarán los caballeros? Si lo hacen, esto puede llevarlos a la aventura **EL CABALLERO DE LA LUNA**. El Caballero de la Luna está de acuerdo en dejar a los caballeros ir a la cabeza de su ejército y luchar contra su enemigo, el cual se describe en otra aventura, y así sucesivamente. Al final, los personajes ganan. Esto termina las tareas iniciadas por la reina bruja y, convenientemente, matan al hechicero que ha creado al basilisco.

Consejos para el director de juego

Aquí encontrarás algunos trucos y pistas para el director de juego emprendedor. Asimismo, asegúrate de leer las «Reglas de la expansión», ya que ahí tienes algunos cambios en las reglas, expansiones y aclaraciones.

PERSONAJES PRINCIPALES

Cada caballero jugador es el personaje principal de su propia historia. El director de juego debe recordar esto y mantener a los personajes jugadores al frente del juego lo máximo posible. Un caballero jugador puede ser un hombre entre los cientos de caballeros en la batalla, pero nuestra historia trata sobre su participación en la misma. Resiste la tentación de contar la historia de Lancelot o de Tristán todo lo posible, a menos que proporcionen un contexto.

Dado que la campaña es a largo plazo, también puedes planear aventuras específicas en las que uno de los personajes jugadores sea significativamente más importante que sus compañeros. Durante un corto periodo de tiempo, será la estrella del espectáculo. La próxima vez a lo mejor puede ser el turno de otra persona, o quizás nadie destaque en el siguiente escenario porque tienen que unirse para ahuyentar a los invasores sajones del condado.

El trabajo del director de juego es asistir a los jugadores en la creación de una leyenda personal para la dinastía de sus caballeros jugadores. Su tarea es retar, no competir.

¡ADVIERTE A LOS JUGADORES!

Advierte siempre a los jugadores sobre el peligro potencial de cualquier aventura. Algunas tareas o encuentros son simplemente difíciles y quizás se necesite que los caballeros vuelvan a ellos (o sus hijos o incluso sus nietos). Parte del concepto de la campaña a largo plazo es tener algunas aventuras que no se resuelven inmediatamente y que pueden volverse a jugar años después, tanto por los caballeros jugadores como por otros personajes del director de juego. Otras están destinadas a no resolverse nunca hasta la aparición de cierto caballero canónico, preferiblemente Lancelot o Galahad, aunque el director de juego puede desear alterar esa versión del relato para que la hazaña sea de los personajes jugadores.

Recuérdales a los jugadores que los modificadores a las tiradas de Valiente, necesarias al avistar ciertos monstruos, indican la probabilidad de que el combate tenga un desenlace fatal. Huir de una criatura con un modificador de -10 o más hace que el caballero reciba una marca de Cobarde, sí, pero no pierde Honor. Además de permanecer vivo.

Consulta el Apéndice 2 de **Pendragón** para ver más modificadores de Valiente (y de Prudente).

CRUELDAD

Cada director de juego tiene que determinar lo dura que será la campaña. El esfuerzo para permanecer vivo es uno de los conflictos que definen este juego. Hacer que el combate sea demasiado fácil eliminará el dolor, pero también dará un montón de motivación para involucrarse en la parte dinástica.

Todos los caballeros van a morir, el juego solo trata sobre cómo viven sus vidas.

Nota del diseñador: En general, cuando tengo que dirigir esta campaña, lanzo el dado al descubierto, dejándolo caer donde sea, sin ni siquiera tener la tentación de amañar el resultado. Siento que el efecto en los jugadores es imponer una desalentadora realidad que afecta a las acciones de sus personajes de manera significativa (y beneficiosa).

DEUS EX MACHINA

Una de las cosas de las que trata el ser cruel cuando se es director de juego es que los personajes acaben siendo capturados y no asesinados, ya que para algunos es un destino peor que la muerte. Un par de argumentos que resuelvan esto son comunes y útiles y el director de juego puede tenerlos en mente para la campaña, especialmente cuando los caballeros jugadores han perdido y están encarcelados o en otro tipo de situación comprometida.

¿Muerte o captura?

Recuerda que el rescate es una gran motivación para los caballeros. En la mayoría de los casos, incluso los caballeros malvados prefieren capturar a otros caballeros en lugar de asesinarlos.

Amigos vulgares en lugares importantes

A menudo algunos caballeros son rescatados por sirvientes del castillo en el que están encarcelados. ¿Por qué? Muchas veces estos sirvientes tienen menos lealtad hacia su señor que aprecio por el caballero cautivo. O quizás porque los caballeros han hecho algo maravilloso por ellos en el pasado, les deben un favor y las deudas pueden saldarse.

El rescate

A los caballeros los suelen rescatar otros caballeros. Lancelot es uno de los más famosos por ello y haber rescatado a tantísimos caballeros hace que muchos de ellos estén en deuda con él, deudas que rara vez pide que le sean saldadas.

CONSECUENCIAS

Este juego consiste en tomar decisiones.

No todos los eventos que se presentan en este libro se pueden jugar. Hay que tomar decisiones, y puede que las consecuencias y los beneficios de estas elecciones aparezcan más tarde. No obstante, el director de juego no debe decir cuáles van a ser las verdaderas consecuencias de ciertos actos, sino solo plantear las oportunidades, dejar a los jugadores que intenten hacer lo que deseen y que su inteligencia y el resultado de los dados decidan si tienen éxito o no. El director de juego puede decir: «Bueno, has podido elegir entre una oportunidad de conseguir Gloria o una oportunidad de ver algo interesante», ¡pero nada más!

En el primer periodo del juego (esto es, en el Periodo de Uther), muchos de los Eventos anuales y de los escenarios aparecen con más detalle que los que aparecerán más adelante. Esto es intencionado, pues supone una ayuda para el director de juego al inicio de la campaña. No obstante, considera estos diez años, aproximadamente, como un periodo de prueba, como una introducción. ¡No te sobrecargues siempre intentando hacerlo todo!

Las sesiones de las Cortes de Navidad y Pentecostés están diseñadas para relatar qué más ha sucedido en el reino mientras los caballeros estaban haciendo lo que fuera que estuvieran haciendo. Estos son momentos en los que los caballeros pueden preguntar sobre qué más ha sucedido en el

mundo, qué estaban haciendo otros nobles, etcétera, con el fin de profundizar en la campaña en conjunto.

En el Periodo de Anarquía, la campaña adquiere un tono diferente rápidamente debido a que hay muy pocos líderes en el país. Los caballeros jugadores pueden hacer casi todo lo que quieran. Si los jugadores preguntan: «¿Qué podemos hacer?», el director de juego puede preguntar: «¿A quién le estás preguntando?» o incluso «¿Qué queréis hacer?». Asimismo, acuérdate de que cada PNJ tiene sus propios planes. La Condesa de Salisbury, por ejemplo, seguramente no deseará lo mismo que el Padre Patrick... o que el miserable ayudante del cocinero que siempre tiene miedo de todo.

HAZ QUE LOS PNJ SEAN IMPORTANTES

Muchas de las aventuras de este libro utilizan personajes designados por un título en lugar de por un nombre específico. El director de juego tiene que desarrollar más a los personajes conforme sea necesario. Pueden ser Grandes Caballeros. El Caballero de la Luna puede ser sir Agravaine disfrazado, la Damisela de los Girasoles puede ser en realidad Lady Nimue probando a los caballeros o el Castillo de la Barba puede ser el mismísimo castillo de sir Brus Sans Pitie.

Los PNJ también pueden estar íntimamente relacionados con los caballeros jugadores. Por ejemplo, la Dama del Puente puede ser la madre, hermana, prima, amante o amor potencial que uno de los caballeros perdió hace mucho tiempo.

Incluye antiguos personajes a lo largo de la trama, un personaje sin nombre del director de juego de una aventura puede reaparecer después y, al hacer esto, llegar a ser más significativo. Cada reaparición sucesiva te ayudará a construir el personaje al revelar rasgos, hechos o secretos poco a poco, a lo largo del tiempo.

ENTRELACEMENT

Entrelacement (del francés «entrelazar») fue una forma muy común de contar historias en la época medieval, pues se contaban muchas tramas de acuerdo a los intereses de un grupo diferente de oyentes. Imagina una noche de invierno con alguien leyendo inclinado sobre un libro: aquí está la parte de la historia para las chicas jóvenes, esta es la de los caballeros letales y duros de roer, borrachos en un rincón; aquí está la del clérigo; luego otra de nuevo para los caballeros; ahora otra para el clérigo; dos capítulos para las chicas; uno para casi todo el mundo, haciendo un guiño a los mercaderes; otro para las chicas, y fin de la historia.

Tu tarea como director del juego es entrelazar las historias de los personajes de tus jugadores en el tapiz de la leyenda artúrica. Este libro está diseñado para asistirte en dicha tarea.

TOMA NOTAS

Ten siempre papel o un cuaderno a mano para anotar cosas de tu campaña. Se espera que los eventos se jueguen en un orden diferente al que se presentan aquí, que las aventuras se desplacen a otro año, etcétera.

Aquí hay mucha información que, sin duda alguna, no utilizarás, así que será útil que marques en el libro aquellos eventos que sí usaste.

En la mayoría de los casos también es útil apuntar los nombres de los personajes (o de los jugadores) en los márgenes para anotar quién hizo qué y cuándo.

UTILIZA LOS MAPAS

Este libro tiene numerosos mapas y está previsto que dibujes muchos más. Utilízalos en la partida: centran la atención del grupo en el escenario y en el espacio común que comparten. Cuando estén viajando, puedes señalar en el mapa el camino que han recorrido.

De este modo los jugadores se familiarizarán con el escenario y, a su vez, esto dará lugar a que se generen otros escenarios improvisados.

VARIEDAD

Una de las claves para hacer una campaña cautivadora es entretener a los jugadores con diversas aventuras. Haz que participen en una batalla; luego en una intriga; después, que deambulen buscando algo; después de eso, otra batalla, una escena de corte, un torneo; luego podrían visitar una tierra diferente, y así sucesivamente.

De vez en cuando, haz que ocurra algo en los meses de invierno, prolonga un escenario durante varias sesiones o incluso sáltate algunos años que solo tengan sesiones de invierno.

Algunos periodos están diseñados para ser un tanto repetitivos y, después de un rato, quizás un tanto aburridos. En estos casos, las historias personales de los jugadores tienen que motivar las aventuras.

HAZ CAMBIOS EN LA CAMPAÑA

Por favor, no dudes en hacerlo. Si tus jugadores están deseando asumir el papel del amante de la reina o los asesinos de Pellinore y Lamorak, y si tú, el director de juego, estás deseando lidiar con estas desviaciones del argumento, entonces ¡deja que pase!

DIRIGE EL JUEGO A TIEMPO PARCIAL

El libro básico de **Pendragón** recoge una lista de las obligaciones tanto de personajes como de jugadores cuando un personaje tiene el rango de noble (concretamente, ver el Capítulo 7 de dicho libro). Estas reglas no están incluidas de broma y se anima a hacer uso de ellas.

Si es posible, repartid las obligaciones del director de juego para darle al director de juego regular un verdadero descanso y, lo más importante, una oportunidad para jugar. Además, cuando un jugador ha dirigido ya una o tres sesiones de juego, de manera general se hace una mejor idea sobre las dificultades del trabajo y, esperamos, tiene una actitud más contenida y madura sobre cómo comportarse como jugador.

Dependiendo del número de jugadores y de sus habilidades o su disposición para asumir el papel de director de juego, los jugadores pueden rotar para dirigir alrededor de la mitad de las sesiones conforme progresa la campaña.

SÉ VALIENTE

¡Director, ya eres un noble entre los jugadores de rol! Si estás dispuesto a supervisar la experiencia de **Pendragón**, entonces puedes hacerlo. Solo puede volverse más fácil. Pásalo bien. Diviértete.

Reglas de la expansión

En esta sección encontrarás un resumen de lo que se ha añadido y corregido respecto a las reglas de **Pendragón** con la intención de mejorar el juego de la campaña.

Síntesis de la fase de Invierno

La Fase de Invierno se ha formalizado de acuerdo a los siguientes pasos, los cuales hay que manejar según el orden en el que aparecen en la lista. Ten en cuenta que se han añadido unas pocas tablas y opciones a la sección de la Fase de Invierno en el Capítulo 5 del libro básico de **Pendragón**. Si aquí no aparece algún paso, utiliza la versión original. Si hay algún paso que se repite, cualquier información que aparezca aquí reemplaza a la que aparezca en **Pendragón**.

1. Realiza aventuras en solitario (si corresponde).
2. Tira experiencia (si corresponde).
3. Comprueba el envejecimiento (si corresponde).
4. Comprueba las circunstancias económicas.
5. Haz tiradas de Establo.
6. Haz tiradas de Familia.
7. Entrenamiento y práctica.
8. Suma la Gloria.
9. Añade las bonificaciones por Gloria (si corresponde).

Paso 4: Comprueba las circunstancias económicas

Poseer tierras puede ser divertido, ya que los años pobres motivan a los caballeros a tener aventuras y, los ricos, a ser generosos. **La Gran Campaña de Pendragón** evita cualquier sistema económico en aras de la simplicidad y, en su lugar, añade este adjunto a las reglas ya existentes de la Fase de Invierno. (Es posible jugar aventuras en solitario cuando los jugadores han estado ausentes y tienen varios años sobre los que ponerse al corriente).

Este sistema es algo más complejo que el del libro básico de **Pendragón**, pero ofrece una perspectiva del juego más orientada a lo que les ocurre a los terratenientes. De todos modos, si se vuelve molesto para los jugadores, puedes saltártelo.

Este sistema empieza esencialmente averiguando cuál ha sido el alcance del mal tiempo durante la temporada de cultivo, el cual se enfrenta a la tirada de Administración del administrador o de cualquier otro responsable. El valor de Mal Tiempo Inicial normalmente se modifica con eventos locales, como asaltos y maleficios, la presencia de hadas hostiles o amistosas, la proximidad del Yermo, plagas que reducen la población disponible, etcétera.

4A. DETERMINA EL MAL TIEMPO INICIAL

Base de Mal Tiempo Inicial = 1d20

En cada una de las siguientes categorías, el modificador más adecuado, si lo hay, se aplica al valor Base de Mal Tiempo Inicial.

Efecto o condición	Modificador
--------------------	-------------

Maleficio

Insignificante	+1 o +2
Débil	De +4 a +6
Poderoso	De +8 a +12

Campesinos

Más infelices de lo normal	+5
Muy infelices	+10
A punto de rebelarse	+15

Pestilencia

Ha pasado por aquí	+5
Ha vuelto a pasar por aquí	+10

Saqueadores

La tierra ha sido asaltada	+1d6
La tierra ha sido saqueada	+2d6
La tierra ha sido desvalijada	+3d6

Yermo

+1 punto por año que ha afectado al señorío

4B. ADMINISTRACIÓN

El modificador más adecuado, si lo hay, en cada una de las siguientes categorías se aplica a la tirada de Administración.

Efecto o condición	Modificador
--------------------	-------------

Bendición

Débil	De +2 a +5
Fuerte	De +5 a +8

Hada

<i>Brownie</i> residente, feliz	+2
<i>Brownie</i> residente, infeliz	De -3 a -5
Criatura amistosa dando consejos	+3
Bestia amistosa del señorío	+5

Los campesinos están realmente felices/cooperativos	De +5 a +10
---	-------------

4C. RESOLUCIÓN DE LA COSECHA

Haz una tirada enfrentada de Administración con el valor de Mal Tiempo Inicial modificado y consulta la tabla de Resolución de Cosecha que encontrarás más adelante. El resultado final indica el nivel económico en el que vivirá el caballero durante el próximo año.

En cada caso, las explicaciones para cada categoría económica aparecen en «Nivel de manutención» en el Capítulo 8 de **Pendragón**.

4D. MODIFICADORES DE COSECHA

Una vez que se ha determinado la cosecha anual, los siguientes efectos o situaciones pueden modificarla.

Bonificación por gentil dama: La bonificación por gentil dama aumenta un nivel el resultado de la tabla de Resolución de Cosecha, hasta el resultado máximo de Espectacular.

Tributo: El tributo normal, como el que se pagaba a los sajones durante la mayor parte de los Periodos de Anarquía y del Joven Arturo, asciende a unas 3 £ por señorío. A todos los efectos, esto reduce el resultado de la tabla de Resolución de Cosecha en una categoría por cada tributo pagado ese año.

Ejemplo: La esposa de sir Yvane es una gentil dama, pero su señorío paga doble tributo este año. A pesar del mal tiempo, consultó a los ancianos y trabajó con diligencia, y obtuvo un resultado final de Rico. El ser gentil dama le hace subir hasta Superlativo, pero los recaudadores de impuestos de la Condesa llegan y se llevan su parte para pagar a los nobles sajones. Estas reducciones disminuyen el resultado final dos niveles, de Superlativo a Normal.

4E. ENCUENTRA LOS MODIFICADORES ECONÓMICOS

Las tiradas modificadas hasta menos de 1 se consideran 1, mientras que las modificadas a un valor superior de 20 se consideran 20.

Caballero Indigente

Un caballo muere con cualquier resultado, excepto con 19-20 durante la tirada de Establo en el paso 5.

Todos los niños sufren un modificador de -15 en la tabla de Supervivencia de Hijos en el paso 6.

No se permiten tiradas de Nacimientos.

La armadura pierde 1 punto del valor de protección de forma permanente.

Tirada de CON (fallo = pierdes 1 punto de CON).

Caballero Pobre

Las tiradas de Establo sufren un modificador acumulativo de -3 por cada año pobre consecutivo, hasta un máximo de -18.

Las tiradas de Supervivencia de Hijos sufren un modificador acumulativo de -3 por cada año pobre consecutivo, hasta un máximo de -15.

Las tiradas de Nacimientos sufren un modificador de -5.

Caballero Normal

No se aplican efectos especiales ni modificadores.

Caballero Rico

Las tiradas de Supervivencia de Hijos reciben un modificador de +2.

Las tiradas de Nacimientos reciben un modificador de +3.

Caballero Muy Rico

Las tiradas de Establo reciben un modificador de +2.

Las tiradas de Supervivencia de Hijos reciben un modificador de +3.

Las tiradas de Nacimientos reciben un modificador de +5.

TABLA DE RESOLUCIÓN DE COSECHA

Resultado de Administración		Resultado de Mal Tiempo		
	Crítico	Éxito	Fallo	Pífa
Crítico	Normal	Rico	Superlativo	Espectacular
Éxito	Pobre	Normal	Rico	Superlativo
Fallo	Empobrecido	Pobre	Normal	Rico
Pífa	Empobrecido	Empobrecido	Pobre	Normal

* *Espectacular:* El caballero vive por encima de los medios de uno de los caballeros más ricos de su estación, ganando al menos 16 £ por año.

PAso 7: ENTRENAMIENTO Y PRÁCTICA

Todos los personajes no jugadores, incluidos escuderos, esposas, administradores y otros PNJ que controlan los jugadores, reciben 1d3 puntos que se distribuyen entre cualquiera de sus habilidades.

Ciudades

Las grandes ciudades son un reino desconocido para los caballeros célticos en cualquier periodo. La realidad política y económica de las ciudades medievales no se incluye en **Pen-dragón**. No queremos extendernos demasiado en gremios, burgueses y desagradables hábitos de los comerciantes.

Los caballeros residen principalmente en áreas rurales, y la ciudad los atrae y los repele al mismo tiempo. Poseer tierras les ofrece seguridad y sustento a largo plazo, pero los hombres nobles todavía necesitan cosas lujosas provenientes de la ciudad. A los caballeros no les gustan las ciudades porque son estrechas, sucias y están llenas de plebeyos poco refinados que se esconden detrás de su ciudadanía urbanita para burlarse de los nobles.

No obstante, las ciudades también son una fuente de riqueza. Ahí viven artesanos que construyen el equipo especializado necesario para que un hombre sea un caballero. También están los mercaderes que importan maravillosos y exóticos bienes del extranjero. Así pues, aunque las ciudades sean el mal, pueden ser un mal necesario.

¿QUÉ ES UNA CIUDAD?

En términos de juego, las ciudades son centros de población que tienen al menos 1000 habitantes y, al menos, un mercado permanente donde se pueden adquirir bienes provenientes de otras regiones (esto es, cualquier cosa que se encuentre en las listas de precios de **Pendragón**). Las ciudades normalmente están amuralladas y vigiladas, con gremios para sus ciudadanos y una bonita iglesia o una catedral (que indicaría la presencia de un obispo).

Casi todos los otros centros no urbanos importantes son castillos, los cuales, generalmente, tienen un pueblo cerca, a veces dentro de sus murallas exteriores. Pero las ciudades casi siempre tienen al menos un castillo dentro de sus propias murallas.

La ciudad britana más grande al inicio de la campaña es Londres. La siguiente más grande es Eburacum, luego Gloucester y Norwich, cada una con unos 10 000 habitantes. Cuando se compra en cualquiera de estas, los jugadores siempre tienen que usar la lista de precios de ciudades (más adelante, Camelot formará parte de esa lista). El resto de ciudades tienen entre 1000 y 3000 habitantes y siempre se utiliza la lista de precios del libro de **Pendragón**.

Los habitantes de un castillo no tienen acceso a las cosas que aparecen en ninguna de las dos listas de precios. Para eso están las ciudades.

UNA MANZANA DE LA CIUDAD

Una manzana de una ciudad típica britana consiste en algunas casas de madera, normalmente construidas juntas, con alguna callejuela ocasional entre ellas. Tienen una o dos plantas. La mayoría tienen tiendas en la parte delantera de la planta baja. Los tejados son de paja. El espacio que se encuentra en el medio de cada bloque es una propiedad privada con pequeños huertos.

EVENTOS EN LA CIUDAD

Cuando lo desee, el director de juego puede tirar en esta tabla para descubrir lo que ocurre en la ciudad en la que se encuentran los caballeros haciendo turismo, buscando a alguien o simplemente yendo al castillo o a cualquier otro lugar. Cualquiera de estos eventos puede ampliarse a una aventura completa, por supuesto, si el director de juego así lo desea, pero aquí se presenta para dar color local más que como material de escenario.

En Londres, los caballeros deben tirar en esta tabla todos los días. En Camelot, los caballeros no tienen que tirar nunca en esta tabla porque allí nunca sucede nada malo.

TABLA DE EVENTOS EN LA CIUDAD

Resultado d20	Resultado
1-3	Te desorientas en las apestosas callejuelas y pierdes todo el maldito día.
4	Tu mejor caballo se pone enfermo y no puedes cabalgarlo en una semana.
5	Te han robado la bolsa, pierdes 2d6 denarios.
6	Un mal día para comprar, todo está un 10 % más caro que de costumbre.
7	Unos pájaros te llenan de heces.
8	Tienes tos, reduce tu CON 1d3 hasta que dejes la ciudad.
9	Unos perros te desgarran o destrozan la ropa (reduce su valor un tercio).
10	Un fraile borracho te insulta.
11	Un mendigo te maldice.
12	Vacían un orinal sobre ti desde una ventana de un segundo piso.
13	La turba te da empujones todo el día.
14	Casi te pisotean cuando un fugitivo y sus perseguidores pasan a tu lado.
15	Comes algo en mal estado y estás enfermo todo el día.
16	Encuentras algo de dinero, añade 1d6 denarios.
17	No hay turistas a la vista, muy agradable.
18	Tienes una comida inesperadamente buena por la mitad del precio normal.
19	Te acoge un extraño: comida gratis todo el día.
20	Un buen día en el mercado, todos los productos con un descuento del 10 %.

¿PUEDO CONQUISTAR UN LUGAR POR LAS BUENAS?

La cortesía y la ley medieval dicen que quien conquista un lugar posee lo que ha conquistado. (Por supuesto, si era bajo las órdenes de un líder que lo proveía de tropas, le pertenece a dicho líder). La mera posesión de algo no es suficiente, claro. Generalmente, debes tener a alguien que te ayude a proteger la propiedad, esto es, necesitas un señor feudal.

Los conquistadores pueden acudir a su propio señor feudal con un nuevo territorio y mantenerlo en su nombre. Es probable que el señor feudal deje la propiedad al conquistador y que asuma las responsabilidades de protector a cambio del vasallaje.

Un conquistador también puede dirigirse al señor feudal del antiguo dueño, reclamarlo por derecho de conquista y pedirle que lo reconozca como legítimo propietario. Esto tiene algunas ventajas, ya que de este modo el señor feudal no se sentirá privado de sus tierras.

A menudo conquistar tierras tiene consecuencias más adelante cuando los familiares del propietario fallecido vienen a reclamarlas. Estos reclamantes pueden aparecer en cualquier momento del futuro, ¡quizás incluso años o generaciones después! Pueden decir que son los herederos, por ejemplo, que por derecho debería haber sido suyo y que el dueño actual es un usurpador. Pueden incluso acudir al señor feudal del lugar y reclamar su propiedad. El señor feudal tiene que juzgar qué caballero es mejor para él y puede elegir declarar que su vasallo actual no es el legítimo dueño.

hacia el oeste y, finalmente, se asentó en esta isla. Los nativos llamaban a su tierra Albion, pero los conquistadores le cambiaron el nombre por Brutusland (tierra de Brutus), que más adelante evolucionaría en Britania.

Brutus construyó la ciudad Troia Nova o Nueva Troya (más adelante Tronovantes) como su capital. De acuerdo con Geoffrey de Monmouth, esto sucedió al mismo tiempo que «el clérigo Eli gobernaba en Judea y el Arca de la Alianza fue capturada por los filisteos», esto es, entre 1115 y 1075 a. C.

Cientos de años después, poco después de la llegada de Julio César, el Rey Lud fortificó la ciudad y le cambió el nombre a Kaerlud, o Fuerte de Lud. Un siglo después, los romanos conquistaron la tierra, y su nombre evolucionó a Kaerlundein y, finalmente, a Londres.

A la nativa ciudad céltica, los romanos le añadieron sus construcciones urbanas típicas: un campamento de legionarios, basílica, anfiteatro, termas y templos. También construyeron el famoso Puente de Londres, el único puente que cruza la parte navegable del río Támesis.

Dos castillos ayudan a proteger Londres. En el lado oeste se encuentra el Castillo de Lud, construido sobre el antiguo emplazamiento de Kaerlud. En el lado este de la ciudad se encuentra la Torre Blanca, originalmente construida por el emperador romano. La torre del homenaje y el castillo hacen las funciones de residencia real y de refugio de último recurso en tiempos de guerra o de revueltas.

Londres es lo suficientemente grande e influyente como para ser un poder político por derecho propio. Está gobernado por el senado de la ciudad, que determina los asuntos internos tales como juzgar a sus ciudadanos en el tribunal de la ciudad en lugar de en la corte de un rey o de un noble. El senado designa a los líderes, denominados pretores, para tareas específicas.

Londres gobierna sobre la tierra que lo rodea, el Condado de Londres, y también posee su propia guarnición permanente, que también sirve como guardia nocturna, policía y bomberos. A pesar de ser adecuado para defender las murallas, este ejército permanente de infantería se encuentra en desventaja en campo abierto. Dado que Londres no tiene ambiciones de expansión, su fuerza militar relativamente pequeña ha demostrado ser suficiente.

Puertas: Las puertas de la ciudad son grandes, de doble hoja con torres en lo alto y fortificaciones encima y alrededor. Se cierran y atrancan cada tarde a la puesta del sol, y no se abren para nada ni para nadie. Casi la mayoría de las puertas son postigos, más fáciles de defender, por donde a veces la gente puede entrar después del anochecer e incluso meter también a sus caballos a escondidas.

Mercados: Todas las puertas tienen un mercado en la parte interior de la muralla. La mayoría de ellos abastecen las necesidades diarias de la población local, incluida la compra del excedente agrario en otoño. El mercado de la puerta del agua es el mercado internacional, donde se venden las mercancías de lujo.

LUGARES DE INTERÉS

Puerta de Alder: Una de las puertas de la ciudad.

Puerta vieja: La puerta del camino que conduce a Colchester (Camulodunum).

EVENTO: LONDRES

Momento: Al principio de la campaña.

Lugar: Londres.

Personajes: Mercaderes y gente de la ciudad.

Acción: Los caballeros jugadores visitan Londres. En general, se supone que la visita será desagradable. Esto les da algo con lo que comparar más adelante las visitas mucho más agradables a Camelot.

- + Turismo: Londres tiene muchos sitios que los jugadores suelen encontrar interesantes. También es una oportunidad para utilizar la tabla de Eventos en la Ciudad para sucesos divertidos.
- + Comprar bienes: Adquirir mercancías e interactuar con mercaderes desagradables siempre es una buena experiencia en un juego de rol. El mercado principal de la Gran Ciudad está en el centro, cerca de la Piedra de Londres.

Londres es la principal ciudad de Britania, además de ser la más grande y la más famosa. Como todos los hombres letrados de Camelot saben, el príncipe Eneas, uno de los supervivientes de la guerra de Troya, fundó la tribu romana. Su nieto Brutus lideró una migración por mar de troyanos exiliados

Basílica: Un grupo de edificios donde se reúne el senado de la ciudad. El antiguo templo pagano ahora es una iglesia.

Puerta de Belin: Esta puerta recibe el nombre del Rey Belinus, cuyos restos incinerados se conservan en una urna de oro adherida dentro de su arco.

Puerta del obispo: Cuando el Rey Lucius adoptó el cristianismo en 166, sus *flamens* (latín para sacerdote, es decir, druidas) se convirtieron en obispos y los *archflamens* (archidruidas) se convirtieron en arzobispos. Desde entonces, el Obispo de Londres tiene su residencia sobre esta puerta.

Castillo de Lud: Es el castillo secundario de Londres.

Catedral de San Pablo: Según órdenes del Rey Lucius, San Fagan y San Dyfan llegaron a Britania en 166 para traer las Buenas Nuevas de la resurrección de Cristo. Londres construyó su iglesia más famosa, la de San Pablo, la cual se ha reconstruido a lo largo de los siglos y todavía existe hoy. En el patio se encuentra la piedra y el yunque donde se forjó la maravillosa espada que un día resultó ser milagrosa y permaneció ahí hasta que la sacara el Joven Arturo.

Puerta del lisiado: La puerta del norte.

Iglesia de Santa Brígida: Justo a las afueras de la muralla hay una antigua iglesia dedicada a Santa Brígida.

Puerta de Lud: El Rey Lud, que construyó las primeras murallas, reinó antes de que llegaran los romanos. Cuando murió, se le enterró bajo esta puerta.

Puerta de los páramos: La puerta del norte debe su nombre a los pantanosos páramos (*moor* en inglés) a los que va a parar. No se debe a los *moors* de África, que son los moros.

Puerta nueva: Esta puerta tiene unos 300 años en la época de Arturo. En un nicho que hay sobre la puerta hay dos estatuas de Crineus y Gogmagog.

Cabeza de Bran: Localización de la cabeza de Bran. Bran fue un antiguo héroe que ordenó que su cabeza se enterrara aquí para proteger la ciudad con sus poderes mágicos (ver año 529).

Piedra de Londres: Esta piedra marca el centro de la ciudad. Cuando Brutus estableció la ciudad, esta fue la piedra que utilizó para realizar el primer sacrificio a la diosa Diana. Más tarde, los romanos la utilizaron como miliario origen, del cual partían todas sus calzadas.

Poterna: Es una puerta privada utilizada por la realeza y para abastecer la Torre Blanca.

Puente: El famoso Puente de Londres, hecho de madera, con diecinueve arcos bajo los cuales pueden navegar los barcos.

Puerta de los traidores: Los barcos y las balsas descargaban sus provisiones para la Torre Blanca aquí. Su nombre se debe al hecho de que los prisioneros condenados eran conducidos a través de esta puerta hacia la prisión de la Torre Blanca.

Southwerk: Es la aldea en el extremo sur del Puente de Londres. Se agrupa hacia algunas obras de defensa para proteger el puente. Es un pozo de perdición, lleno de ladrones, rateros, falsificadores y canallas.

Torre Blanca: Antes de los romanos, esta era la Colina Blanca, donde Brutus fue enterrado. Más tarde, cuando los romanos conquistaron Britania, el emperador declaró que la ciudad de Londres se regiría exactamente por las



mismas leyes que tenía bajo el mandato del rey anterior y que no sometería a ningún daño a hombre alguno que lo hiciera ni a sus habitantes. Para seguir ganándose su lealtad, construyó la Torre Blanca como cuartel para su guarnición y como última línea de defensa. Es famosa por los grandes cuervos que viven aquí, según dicen, hasta que la isla caiga ante los invasores.

Colina de la torre: Esta colina a las afueras de la ciudad es el lugar donde se ejecutaba a los nobles traidores.

Puerta del agua: Todos los barcos, botes y balsas se amontonaban en estos muelles para cargar y descargar los bienes con los que comerciaban. Su mercado es el gran mercado internacional, donde se pueden adquirir cualquiera de los bienes que aparecen en la Gran Lista de Precios de la Ciudad.

Valor de Defensa

Las fortificaciones se clasifican por su VD o Valor de Defensa. En esencia, el VD mide lo bueno que es un castillo o una fortaleza como estructura defensiva. Este valor depende de los materiales de construcción, de los tipos de estructura, de la calidad de las fortificaciones, etcétera. (Las estructuras cambiarán y mejorarán tremendamente conforme avance el tiempo en la campaña. Al principio de cada capítulo, se facilita una lista con las obras defensivas disponibles en la actualidad, si procede).

El VD de cada castillo tiene dos o más números separados por barras. Estos números representan los anillos de defensa de un castillo, cada uno de los cuales es una capa que se sujeta en el resto.

Los castillos normalmente tienen una torre del homenaje central rodeada por uno o más anillos de defensa. Estos se representan mediante cifras con barras, donde el primer número es la muralla exterior (la primera que será asaltada) y el resto de números son los sucesivos anillos de defensa. Por consiguiente, una mota castral, un fuerte esencialmente de madera que se puede levantar en una semana, está diseñado con un VD 5/3. El 5 representa la zanja y la empalizada y el 3 es la torre de piedra sobre la mota.

Sin embargo, cuando un castillo es sitiado (ver «Asedio»), se utiliza el valor total de su VD, sumándose cada uno de los valores separador por barras. Por tanto, una mota castral se trata con un VD de $5 + 3 = 8$ en un asedio real.

Ten en cuenta que algunas veces una característica natural proporciona un VD permanente. Esto se añade al VD del castillo como «#N+», que significa «# naturalmente añadido a». Así pues, este valor se añade al VD de cada anillo, incluso una vez que se han abordado las defensas exteriores. Un ejemplo de este tipo de VD es el castillo de Tintagel, que encontrarás a continuación.

ÁREA

El área mide de forma abstracta cuánto espacio ocupa un castillo o una ciudad. Es importante porque, naturalmente, todo el lugar tiene que estar amurallado. Por consiguiente, cuesta más construir fortificaciones con un área más grande, pero aun así solo ganan el valor de la muralla y solo si el área entera está rodeada.

La mayoría de los castillos son simplemente de área = 1.

CASTILLOS DE MUESTRA

(PERIODO DE UTHUR)

Castillo estándar de mota castral: VD 5/3. Guarnición mínima = 10.

Castillo de Dimilloc: VD 5/5/3. Área = 1. Las defensas externas son el castro antiguo, zanja exterior y montículo reforzado con una empalizada de madera (equivalente a un fuerte grande, necesita una guarnición de 30). Dentro hay una mota castral, una empalizada de madera dentro de una zanja. La torre del homenaje es una torre de madera en lo alto de una mota. Guarnición mínima = 10.

Castillo de Sarum: VD 3/20/10. Las defensas iniciales son las murallas de la ciudad (área = 4, necesita una guarnición de 100). Dentro hay un castillo mediano con murallas de piedra y zanja, dos torres cuadradas con puertas, una torre cuadrada con porterna y una torre cuadrada. La torre del homenaje es un gran torreón de piedra sobre la mota. Guarnición mínima = 20.

Tintagel: VD 50N+4/5. Situado en una isla escarpada del litoral (25N), conectado solo por un puente natural de piedra (25N). El castillo tiene una muralla que lo rodea con una puerta y una torre. La torre del homenaje es de piedra. Guarnición mínima = 10.

Nueva habilidad: Asedio

El asedio es un tipo de batalla que se utiliza para atacar y defender castillos o posiciones fortificadas. La mecánica del asedio es tan diferente a cualquier otro tipo de lucha que no tiene ninguna relación con cualquiera de ellas. Se parece más a Batalla que a Espada, pero realmente no es como ninguna de las dos.

Un defensor provoca que se use Asedio cuando (i) se refugia en una fortificación, (ii) tiene alguna habilidad de Asedio y (iii) tiene guarnición suficiente.

En cualquier asedio, el VD de una fortificación se aplica directamente como bonificación a la habilidad de Asedio del defensor, por ello un noble con una habilidad de Asedio de 3 en un castillo de mota castral (VD 5/3) tiene una habilidad efectiva de 11.

Un asedio es un evento que consume mucho tiempo y en el que la enfermedad es el resultado más probable para los asediados. Para evitar esta parte tan larga y potencialmente tediosa del juego, el asedio de un castillo se hace con una simple tirada de dados utilizando su habilidad.

ASEDIO BÁSICO

El defensor está encerrado y el atacante tiene un ejército y equipo de asedio.

El equipo de asedio proporciona puntos a la habilidad de Asedio, tal y como sucede con el VD del defensor. Resta los puntos del equipo de asedio del defensor de los del atacante. Si al atacante aún le quedan puntos, estos puntos se restan del VD del castillo; si al defensor todavía le quedan puntos, se aplican directamente al VD. En todos los casos, el equipo de asedio utilizado se pierde.

El asalto usa una resolución enfrentada de la tirada de Asedio del atacante contra la del defensor.

Ejemplo: Lady Jane, con su mota castral y una habilidad de Asedio de 3, tiene una habilidad total de 11 más 4 puntos del equipo de asedio. Lord Yvane, el atacante, tiene una habilidad de Asedio de 14 y 25 puntos de equipo de asedio. Instala las armas de asedio y los arqueros, envía a los *kerns* contra las murallas, etcétera, mientras los defensores tiran piedras, agua hirviendo y flechas con fuego como gasto de su equipo de asedio.

Yvane tiene más equipo de asedio y el 4 de Jane solo anula 4 de los de él, dejándolo con 21. El castillo tiene 11 puntos y estos cancelan 11 más del equipo de Yvane, dejándolo con 10. Por tanto, él tiene un +10 en su habilidad de Asedio de un total de 24.

Sin embargo, aunque Lady Jane tenga una habilidad efectiva de solo 3, saca un 2, un éxito. Sir Yvane saca un 9 + 4 por los 4 puntos de más de 20, un total de 13: también es un éxito.

Aunque el castillo de Lady Jane está en ruinas, sus valientes hombres han rechazado a los atacantes. El resultado es que tanto Jane como Yvane han tenido éxito: el castillo no ha sido tomado, pero el atacante ha tenido pocas bajas.

TABLA DE RESULTADOS DE ASEIDIO

Tirada del atacante	Tirada del defensor			
	Crítico	Éxito	Fallo	Pífia
Crítico	El castillo no es tomado; pocas pérdidas para el atacante.	El castillo es tomado con pocas pérdidas para el atacante.	El castillo es tomado con pocas pérdidas para ambos.	El castillo es tomado prácticamente sin pérdidas.
Éxito	El castillo no es tomado; pérdidas moderadas para el atacante.	El castillo no es tomado; pocas pérdidas para el atacante.	El castillo no es tomado, muy pocas pérdidas para el atacante.	El castillo es tomado con pocas pérdidas.
Fallo	El castillo no es tomado; fuertes pérdidas para el atacante.	El castillo no es tomado; pérdidas moderadas para el atacante.	El castillo no es tomado; pérdidas moderadas para el atacante.	El castillo no es tomado; pérdidas moderadas para el atacante, pocas para el defensor.
Pífia	El castillo no es tomado; pérdida devastadoras para el atacante.	El castillo no es tomado; fuertes pérdidas para el atacante.	El castillo no es tomado; pérdidas moderadas para el atacante.	El castillo no es tomado; pérdidas moderadas para el atacante.

Torneos

Los torneos son una de las características más importantes de la caballería después de que el Rey Arturo establezca su reino. La mayoría son eventos simples (quizás nada más que un par de tiradas de dados); unos pocos pueden jugarse como eventos normales, con caballeros luchando del modo habitual, pero con armas embotadas; y un par de torneos extendidos hacia el final del reino implicarán el mismo nivel de detalle y de participación que cualquier otra aventura.

Revisa la información de las reglas básicas de los torneos en **Pen-dragón** (Apéndice 5). Esa información está pensada para los jugadores, mientras que esta sección es para el director de juego.

Nota: Los caballeros jugadores no deberían tener nunca una habilidad de Torneo superior a 2 hasta el Periodo del Joven Arturo, cuando los torneos se vuelven comunes.

FORMAS DE ASEIDIO MÁS LARGAS

El asedio puede complicarse más con facilidad. Si los jugadores están interesados en tácticas de asedio, el director de juego puede sentirse libre de hacer este proceso todo lo complicado que quiera. Para ello, cada anillo de defensa debe asaltarse por separado.

TRAICIÓN

La traición es el método más efectivo para conseguir entrar en un castillo. A menudo los sobornos cuantiosos son más baratos que comprar equipo de asalto y contratar mercenarios. Por supuesto, también es mucho más difícil encontrar a alguien que esté dispuesto a traicionar a su señor. Una cosa así hay que interpretarla, no solo sirve que se tiren los dados.

Utilizar la habilidad de Intriga puede formar parte de esto, pero recuerda a los jugadores que Intriga implica una red de amigos y de informadores secretos, no una habilidad de investigación.

CAMBIOS EN EL ESTILO

El director de juego debe introducir los cambios gradualmente durante los periodos de la campaña, como se indica en cada uno de los capítulos a lo largo del libro. La mayoría de los cambios se propagan desde Camelot hacia el exterior. En general, cuanto más periférica es un área, menos corriente es la moda de los torneos.

TORNEOS ANTIGUOS (EL JOVEN ARTURO-CONQUISTA)

Estos son los primeros y tempranos intentos de crear un deporte. En este punto, los jugadores *no* usan todos los procesos que aparecen listados en el Apéndice 5, «Torneos», de **Pen-dragón**. Los eventos normales son combate, *bohört* y pelea de animales. La información sobre todo esto se encuentra en el Capítulo 4, «Periodo del Joven Arturo».

TORNEOS PLENOS (CONQUISTA-ROMANCE)

Durante esta parte de la campaña, las reglas y las prácticas de torneos se refinan. Muchas damas asisten e influyen sobre sus maridos, amantes y la corte para hacer los torneos más corteses y menos ofensivamente brutales.

Las reglas de admisión de «Antes del torneo» en **Pendragón**, Apéndice 5, se adoptan universalmente. Se eliminan el *bohört* y las peleas de animales y se añade la justa para permitir que cada caballero pueda lucirse. Ahora los eventos principales son contienda, desafíos y justa.

TORNEOS CLÁSICOS (ROMANCE-TORNEOS)

Aquí los eventos son los mismos que en los torneos plenos, pero es ahora cuando empiezan a añadirse aspectos puramente decorativos de más boato. Las formas también se vuelven más estilizadas y prosperan las escuelas de heráldica.

Asimismo, apostar armaduras o caballos se convierte en una forma elegante de erradicar a aquellos caballeros que no pertenecen a la clase alta: «Hace que la lista sea más exclusiva, ya sabes». Los torneos extranjeros, más pequeños, en general permanecen fieles al estilo pleno durante un tiempo, y en los torneos clásicos patrocinados por el Rey Arturo las apuestas con equipo o por los resultados se prohíben por edicto, aunque se adoptan rápidamente otros elementos del estilo clásico.

En ocasiones, el rey simplemente les pide a todos los caballeros que se presenten a justas entre ellos como una especie de ejercicio espontáneo. A veces, forman equipos que se atacan a la vez, casi como una pequeña contienda, pero únicamente con lanzas.

TORNEOS ELEGANTES (TORNEOS-OCASO)

Los eventos son los mismos, pero el boato pasa a ser la norma y los grandes torneos se convierten en espléndidas muestras de ostentación y riqueza, con desfiles, animales salvajes y conjuntos musicales del extranjero que preceden a los caballeros de las listas. Los heraldos hacen largos anuncios sobre los participantes de la justa y se sirve limonada durante los combates.

TORNEOS SANGRIENTOS (OCASO)

En Lothian, lejos de la debilitante decadencia de Camelot, Mordred organiza los primeros torneos «sangrientos», en los que no se usan armas embotadas: sí, hacen daño de verdad. También se apuesta, pero todos los participantes ponen la misma cantidad. No hay justas, ya que las lanzas son mortales, pero hay mucho combate con espadas... y, por supuesto, diez veces la Gloria de un torneo normal.

RESOLUCIÓN DEL TORNEO SIMPLE

Las normas que se usan aquí sustituyen a las del Apéndice 5, «Torneos», del libro básico de **Pendragón**.

Decidir el desenlace de un torneo simple (esto es, uno para el que el director de juego no tiene ningún evento inusual planeado) solo hay que usar un par de dados. Los caballeros consiguen Gloria dependiendo completamente de los resultados de sus tiradas. Es una actividad cotidiana simple y rápida para los caballeros que están de aventuras.

Cuando el jugador apunta la Gloria en la hoja de personaje, puede indicar el lugar y el evento en términos generales, por ejemplo: «Carlisle, torneo pequeño con pelea de oso/león. 20 Gloria».

LA TIRADA DE TORNEO

Cada caballero jugador tiene que hacer una tirada de Torneo no enfrentada al principio de cualquier torneo en el que entra. Los resultados son los siguientes:

Tirada de Torneo	Resultado
Crítico	Ganas +5 en todas las habilidades utilizadas en este torneo; ganas 10 de Gloria.
Éxito	Ganas +5 en cualquier habilidad utilizada en este torneo.
Fallo	Sin efecto.
Pifia	Pierdes -5 en todas las habilidades utilizadas en este torneo.

TORNEOS: HABILIDADES Y TAMAÑOS

La mayoría de los torneos tienen por defecto un Nivel de Dificultad de Torneo (NDT) de 20. No obstante, muchos modificadores afectan a este valor: puede disminuir porque el condado esté embrujado o porque todo el mundo tiene miedo; puede aumentar por la presencia de uno o más caballeros de la Mesa Redonda o porque alguien está inspirado para vencer a los caballeros jugadores. Al empezar el Periodo de Torneos, el valor inicial es más alto debido a la habilidad general de muchos de los caballeros profesionales de los torneos que participan.

Los tamaños de los torneos se juzgan de acuerdo al número de caballeros asistentes y se clasifican en: locales, comarcales, regionales o regios. El tamaño determina la Gloria que se puede conseguir, que se modifica según los resultados de los jugadores.

El director de juego tira 1d20, modificado por el NDT total, valor al que tienen que enfrentarse todos los caballeros jugadores.

Cada jugador tira una resolución opuesta contra el resultado del director de juego utilizando su habilidad de Lanza o su habilidad de Espada, dependiendo de si van a competir en justa o en combate respectivamente.

Los caballeros jugadores pueden intentar inspirarse antes de tirar si tienen la motivación para la pasión apropiada. Asegúrate de aplicar cualquier modificador de la tirada de Torneo anterior.

NDT inicial = 20

En un torneo al azar, tira 1d20 para averiguar el modificador al NDT inicial.

Resultado d20	Modificador del NDT	Causa o efecto
1-3	-10	El torneo está hechizado o hay poca asistencia.
4-8	-5	Tiempo caluroso o húmedo.
9-13	0	Nada fuera de lo normal.
14-15	+5	Caballero(s) famoso(s) o enemigo de la familia presente.
16-18	+10	Caballero(s) excepcional(es) o enemigo personal presente.
19-20	+15	Caballero(s) de la Mesa Redonda o enemigo inspirado presente.

Además, se aplican los siguientes modificadores.

Periodo	Modificador del NDT
Torneos-Búsqueda del Grial	+5
Ocaso	+10

GLORIA SEGÚN EL TAMAÑO DEL TORNEO

La Gloria que se gana depende de una resolución opuesta de la Espada o Lanza del caballero jugador contra el NDT modificado, como se indica más abajo. (Un caballero que compite en uno de los eventos y se mantiene lo suficientemente sano como para competir en otro puede hacerlo, doblando efectivamente el potencial de Gloria).

Tirada de habilidad	Resultado
Crítico	Gloria total. Sin daño.
Éxito	Gloria por participar ×3. 1d6 de daño.
Empate	Gloria por participar ×2. 1d6 de daño.
Éxito parcial	Gloria por participar. 3d6 de daño.
Fracaso	Gloria por participar. 4d6 de daño.
Pifia	Gloria por participar ×1/2. 5d6 de daño.

Nota: En todos los casos el daño que se sufre no se ve afectado por la protección de la armadura, este número representa la acumulación de varias heridas pequeñas que han penetrado la armadura a lo largo del torneo.

Tamaño	Duración media	Gloria total	Gloria por participar
Local	2 días	50	10
Comarcal	3 días	100	20
Regional	4 días	200	40
Regio*	Varía	300	60

* Se celebran muy pocos torneos regios. Siempre incluyen prácticamente a todos los caballeros de Britania y casi siempre están

patrocinados por el Rey Arturo o la Reina Ginebra. Como mezclan lo grandioso y lo nimio, son lugares donde se presenta la oportunidad de una gran aventura, por ello se espera que se dediquen dos o tres sesiones de juego solo a sociabilizar y a participar en los eventos. Pero si un jugador se ha perdido esa sesión, puede utilizar esta tabla para ponerse al día de los años que no ha jugado.

RESOLUCIÓN DEL TORNEO NORMAL

En lugar de optar por una resolución simple, puede que el director de juego desee hacer un torneo con un escenario completo. En este caso debe aprovechar la oportunidad para describir cualquier cosa inusual, y los nuevos eventos del torneo están pensados precisamente para eso.

Dado que un torneo es una práctica para la guerra, este tipo de resoluciones ofrecen la oportunidad de marcar experiencia en algunas habilidades y ganar un poco más de Gloria, pero jugar el torneo también supone algo más de tiempo.

Empieza pensando qué cambios vas a introducir, si vas a hacerlo. Los cambios en los torneos a lo largo de los periodos de la campaña se introducen mejor de este modo.

PREPARACIÓN

Presenta al mecenas. Anuncia a cualquier caballero famoso de gran habilidad que esté presente y su Gloria. Asimismo, indica a los jugadores el NDT del torneo.

Todo el mundo hace una tirada de Torneo no enfrentada. Esto no proporciona ningún beneficio ni ninguna desventaja, como sucedería en una resolución de torneo simple, aunque un éxito crítico sí proporciona 10 puntos de Gloria. Esta tirada solo significa si están representando las costumbres y los procedimientos correctos, como saber dónde apuntarse o dónde va a ser la exhibición de yelmos, si se proporciona a los heraldos la información correcta, etcétera. Se trata simplemente de la preparación y el resultado no afecta a ninguna de las actividades posteriores.

LA JUSTA

Empareja a los jugadores. Explícales que cada uno de ellos va a ser un director de juego temporal para el otro. Uno juega con su personaje y el otro actúa como un oponente cualquiera. Anota las rondas, porque es importante para la Gloria.

Los jugadores emparejados hacen tiradas enfrentadas en series de rondas eliminatorias hasta que (i) el caballero jugador activo pierda, con lo cual queda fuera de la competición, o hasta que (ii) el torneo alcance el Umbral de la Justa (ver a continuación). Entonces se cambian los papeles.

Participantes en el torneo	Umbral de la Justa	Gloria por ganar
100	5	75
200	6	100
500	7	150
1000	8	200
2000	9	350
3000	10	500

El jugador que hace las veces de director de juego empieza con una habilidad de oponente de 11 + el número de la ronda actual. Por ello, en la primera ronda el oponente tiene

una habilidad de $11 + 1 = 12$; en la quinta, el oponente tiene una habilidad de $11 + 5 = 16$.

Parad cuando un caballero haya ganado un número de justas igual al Umbral de la Justa del torneo, ya que en ese momento no quedarán más que unos pocos caballeros y solo se lucharán 3 rondas más.

Si queda más de un caballero jugador, podrían pelear el uno contra el otro o, por el contrario, luchar contra otros oponentes. Entre sus oponentes está el mejor caballero presente, el cual habrá sido anunciado con anterioridad. A menos que dos caballeros jugadores quieran enfrentarse el uno contra el otro, la ronda final debería jugarse contra el mejor caballero PNJ presente.

Cuando todo ha terminado, añade la Gloria de cada ronda exitosa igual al valor de la habilidad de todos los oponentes derrotados dividido entre 10 (por utilizar armas embotadas). Si un caballero jugador es el ganador final, obtiene además la Gloria adicional del ganador, tal y como se indica en el ejemplo a continuación.

Ejemplo: Sir Ambrut está en un torneo con unos 1000 oponentes (Umbral de Justa 8). Aguanta 4 rondas antes de perder en su tirada de Lanza y, por tanto, de ser eliminado. La Gloria que obtiene es igual a $(12 + 13 + 14 + 15) / 10$ o $54 / 10 = 5$ de Gloria.

Nota: Las mentes matemáticas se darán cuenta de que es más fácil encontrar la suma de la serie aritmética usando $[n(12 + sn) / 2] / 10$, donde n = el número de rondas y sn = la habilidad final que derrotas.

Ejemplo: En el mismo torneo, sir Tristán, el mejor caballero PNJ presente, aguanta durante las 11 rondas (esto es, el Umbral +3) y por ello obtiene Gloria igual a $[11(12 + 22) / 2] / 10 = 19$, más 200 por ser el ganador, lo que hace una Gloria total de 225.

RETOS

Pregúntales a los caballeros jugadores qué tipo de retos quisieran ofrecer o aceptar. Toma una decisión e infórmalos luego de si tienen o no semejante oportunidad. Cada reto solo puede ser una única resolución enfrentada. Si se usan armas normales, la Gloria que se gana es igual a la habilidad del arma del oponente $\times 2$ (debido a los espectadores). Si utilizan armas embotadas, divide esta Gloria entre 10.

Las enemistades y los odios desembocan a menudo en retos, y los peores enemigos además lo hacen con armas reales. Esto presenta un problema considerable, ya que si un caballero resulta herido, esto le afectará en el siguiente evento.

Ten en cuenta que en la caballería está mal visto el derramamiento de sangre deliberado en los torneos, ya que se supone que son reuniones para competir de forma pacífica, no para vengarse y derramar sangre. Por ello, la mayoría de los caballeros (pero particularmente los caballeros corteses) siempre tienen una razón legítima para evitar un reto de sangre, si es que así lo desean.

COMBATE

El director de juego debe asegurarse de que todos los caballeros jugadores sepan en qué bando están. El combate se lucha igual que una batalla, por eso, para alivio del director de juego, todos los caballeros jugadores deberían estar en la misma unidad o en dos unidades si son de bandos opuestos.

Tira 2d6 para averiguar el número de rondas de batalla del combate. A continuación, en cada ronda tira en la tabla de Enemigos de Batalla (Caballeros) de **Pendragón**, Apéndice 4. Los jugadores obtienen una tirada de combate para cada ronda y deben estar pendientes de las habilidades del enemigo y sus resultados en cada ronda (para más tarde determinar la Gloria). Los jugadores también deben estar pendientes de cualquier daño que reciban, por supuesto.

Una vez se juega el número de rondas determinado, el combate llega a su fin.

El caballero que mejor ha luchado es elegido campeón del combate. Si el PNJ caballero más famoso presente ha participado, suele ser el candidato más probable, pero los caballeros jugadores también pueden tener una oportunidad. Tienen que buscar al mejor caballero y unirse a la multitud de ambiciosos caballeros que quieren desmontarlo.

El campeón del combate obtiene una Gloria adicional igual a la Gloria del ganador de la justa, como se indica atrás.

HABILIDADES CORTESANAS

Cada día del torneo, todos los jugadores tienen la oportunidad de utilizar 1d6 de sus habilidades cortesanas (según la elección del jugador de entre las que se indican a continuación). Todas son resoluciones no enfrentadas.

Las habilidades entre las que puedes elegir son las siguientes: Bailar, Cantar, Cetrería, Componer, Cortesía, Flirtear, Juegos, Heráldica, Intriga, Oratoria, Tocar (instrumento), Leer (idioma), Reconocer. También es posible elegir Romance, pero solo si la amante del caballero está presente.

OTROS EVENTOS

El resto de preguntas de los jugadores deben responderse de forma casual y rápida: «No, no hay enemigos de tu casa aquí, no hay sajones buscando trifulca, no hay grandes herederas ni grandes bellezas, ni noticias de tu hermano». A menos que, por supuesto, haya que buscar (¡o hacer!) una aventura aquí...

RESOLUCIÓN DEL TORNEO EXTENDIDO

Algunos torneos, especialmente los largos, están pensados para ser el escenario de los principales eventos de campaña, y como tales deben jugarse con cierto detalle, posiblemente con la participación de los caballeros jugadores. En el caso de los pocos torneos regios, se requiere mucha narración e interacción por parte de los jugadores. Están indicados entre los eventos anuales a lo largo de los siguientes capítulos, con notas sobre las cosas importantes que pueden suceder en cada uno de ellos.

Por otro lado, los eventos de combate deben manejarse como en una resolución de torneo normal.

Favores

Los favores son la moneda inmaterial del sistema feudal. De hecho, el propio sistema es un intercambio de favores («Pondré en riesgo mi vida por ti si me alimentas, me vistes y me das una armadura y un caballo»).

Cuando alguien hace algo que no es obligatorio por otro caballero, el destinatario le debe un favor. Si un caballero jugador

se encuentra a Lancelot por un camino y este le pide un caballo y el caballero jugador le da generosamente su propio corcel, Lancelot le debe un caballo bajo circunstancias similares.

Muchas veces los favores se conceden de forma intencionada para que la gente adquiera una obligación. Si un caballero está lejos de casa y necesita un caballo, un señor local puede dárselo. Ahora ese caballero le debe un favor. ¿Y si veinte caballeros de la misma guarnición le deben un favor algún día? ¿Entonces qué?

Los favores solo se pueden pagar con algo de aproximadamente igual valor. Si un caballero le da a Lancelot un caballo, no puede esperar recibir un señorío a cambio, pero razonablemente puede esperar algo del mismo valor según los estándares monetarios: un arpa bañada en oro, por ejemplo.

Dado que muchos favores tienen forma de deudas (esto es, salvar una vida, acoger a alguien en tu casa para que se cure, etcétera), a menudo es difícil estimar su valor. Por ello es frecuente oír a un caballero decir cosas como: «Una vez salvasteis mi vida y por ello voy a daros mi plaza en este barco a Francia».

Si un caballero no paga nunca los favores que debe, seguramente pierda Honor.

Por supuesto, la generosidad nace de conceder cosas sin esperar un favor a cambio o de no cobrarlos cuando se ofrecen. De nuevo, para hacer eso uno debe manifestar su intención en voz alta para que quede claro: «Sir Caballero, os daré este caballo como regalo por mi deseo de que se haga justicia». Por supuesto, los caballeros más honorables encontrarán algún modo de pagar el favor incluso si el beneficiario se niega, ¡y cuanto más diligentemente se niegue, más valor tendrá el pago!

Los caballeros que tienen algunas tareas difíciles que cumplir, como enfrentarse en el campo de batalla con el ejército de un rival, deberían recordar aquellas ocasiones en las que prestaron favores. También deberían esperar que se les llame para pagar cualquier favor que hayan recibido.

Viajar

Dado que «un caballero sin caballo solo es un hombre con una espada», esta sección trata sobre vagar como un caballero montado, con o sin escuderos y caballos de carga. Trepar laderas o montañas es imposible, elegir un camino por pantanos alejados de la mano de Dios no es nada deseable y los bosques sin senderos son esencialmente imposibles de atravesar. Si los caballos no pueden pasar por ahí, ¿por qué debería querer hacerlo cualquier caballero en sus cabales? (Por supuesto, los caballeros que han sido forzados a viajar a pie dan lugar a muchas posibilidades en términos de aventuras dignas de mención, pero estas situaciones se dejan a la improvisación del director de juego).

Viajar como un caballero está limitado en muchos lugares. Los accidentes del terreno hacen que las áreas salvajes sean esencialmente impenetrables para hombres a caballo. Por otro lado, hay antiguas vías y caminos locales en todas partes, incluso en las tierras salvajes. Los bosques, tanto los poco tupidos como los espesos, limitan a los caballos por algunos caminos, veredas y sendas entre los árboles. Esas rutas alternativas pueden llegar a conocerse jugando y explorando.

Las aventuras llevarán a los caballeros a nuevos caminos. Podrían simplemente explorar para encontrar un nuevo camino eligiendo un sendero para carros y viendo hacia dónde va. El director de juego debe recordar que la mayoría de las exploraciones de este tipo pueden tener aventuras a lo largo del camino, pero que normalmente no acaban en nada más que Gloria extra.

No obstante, viajar, especialmente largas distancias, llegará a ser habitual. Los caballeros pueden tener amigos, amantes o enemigos en las paradas del camino. Indudablemente, muchas de estas paradas estarán relacionadas con recuerdos.

Cuando los caballeros jugadores viajan por el país, el director de juego debe aportar los mapas correspondientes y recordarles si han estado allí antes. Los viajes recurrentes familiarizan a los caballeros con algunos lugares, por lo que serán capaces de cruzarlos más rápido después de pasar por allí varias veces. También motivan ciertas historias personales («¿Puedo parar aquí para ver a Lady Alda?»).

Algunas de las reglas básicas de viajar se recogen en el Capítulo 5 de **Pendragón**, en el apartado «Movimiento». Las reglas que aparecen aquí son modificaciones o extensiones de ese sistema.

DISTANCIAS DE VIAJES A CABALLO (MILLAS/DÍA)

Tipo de camino	Ritmo medio			
	Cauteloso	Sin prisa	Normal	Deprisa
Carretera real o comercial	10	15	20	30
Camino local	5	10	15	25
Vereda	2	5	8	12
Rastro/sendero	1	2	3	4
Ninguno	1/2	1	2	3

Tipos de terreno

En muchas zonas es físicamente imposible ir a caballo. Estos son los factores geológicos.

MONTAÑAS

Las montañas son rotundamente impenetrables para las personas montadas a caballo. Son roca desnuda, de formas irregulares y salvajes, y en pendiente. Los pocos senderos y veredas que cruzan los Montes Peninos o los Cámbricos son el único tipo de rutas transitables que hay en un terreno como este. Incluso así, los caminos de estas zonas son siempre irregulares y difíciles.

Básicamente las montañas no son lugares para caballos. Déjalos atrás o quédate en los pasos.

Mejor camino: Vereda

Modificador de ritmo: $\times 1/2$

PÁRAMOS

Los páramos tienen pocos o ningún árbol, pero a veces están cubiertos por abundantes arbustos. Aunque parezcan llanos en la distancia, de hecho, ocultan muchos pantanos, ciénagas y peñascos. Estas áreas pueden ser muy peligrosas para los que vayan impetuosamente rápido y frustrantes para cualquiera que intente salirse del sendero sin un guía.

Algunos senderos zigzaguean caóticamente a lo largo de estas regiones, pero nunca están bien señalizados, con muchas rutas laterales que llevan a lugares donde los hombres no pueden llevar caballos.

Los páramos cubren las zonas altas de los Montes Peninos. Sus cimas son difíciles de alcanzar y es duro llegar a algún sitio una vez estás allí. Son irregulares, con arboledas, montículos de piedra y muchos lugares húmedos y cenagosos.

Los «páramos bajos» están a menor altura, pero aun así son montañosos para un jinete. Entre estos se incluyen Dartmoor, Exmoor, Bodmin y parte de los páramos del norte de York. Son tan peligrosos e impenetrables como los páramos Peninos. Además, el clima en lo alto de estos páramos es notoriamente nublado y frío, incluso si en las tierras circundantes hace sol (la niebla hace que viajar sea prácticamente imposible).

Básicamente, no montes a caballo en los páramos sin un guía que te mantenga en los caminos. Si estás en un sendero, las tiradas de Cazar son suficientes para mantenerte ahí cada día. Permanece en ellos.

Mejor camino: Rastro/sendero

Modificador de ritmo: ×2/3

CIÉNAGAS Y PANTANOS

Estas son tierras húmedas en las que el agua a menudo es poco profunda y los árboles a veces crecen en el barro. Las pequeñas

islas de tierra seca salpican ocasionalmente la región, montículos pantanosos de antiguas plantas en descomposición se desplazan con las mareas y las lagunas irrumpen en el bosque acuoso. Básicamente todo está mojado y, si existen unos pocos senderos sumergidos (por supuesto, no hay caminos de verdad a lo largo de este tipo de terrenos), solo los nativos saben dónde están.

Por ello, estas tierras son bastante imposibles de cruzar. Es posible atravesarlas con pequeñas balsas, pero ¿qué caballero se rebajaría a eso?

Mejor camino: Rastro/sendero

Modificador de ritmo: ×1/3

BOSQUES

Viajar por cualquier bosque de Britania es difícil. Uno puede mirar el mapa y ver un camino que parece bueno, una línea recta clara, pero sobre el terreno no es tan sencillo. Incluso las antiguas calzadas romanas han estado abandonadas durante años y están muy descuidadas. Sin embargo, mientras que los páramos y las montañas son prácticamente impenetrables, la mayoría de los bosques sí pueden atravesarse. Ni de prisa, ni con facilidad, ni bien, pero es posible. De todos modos, no se recomienda montar a caballo en el bosque.

Cada bosque tiene sus diferencias, por supuesto, y los básicos aparecen a continuación. Sin embargo, la mayor diferencia entre bosques se encuentra en sus moradores.

A continuación encontrarás una lista de la mayoría de los bosques de Britania, junto con su modificador de Cazar. Este modificador se aplica solo a tiradas que se hacen para mantenerse en el sendero o para avanzar campo a través en territorio inexplorado, y no para encontrar cosas en el juego o para cazar presas.

Existen otros bosques, sobre todo a una escala más pequeña y local, allá donde los residentes han dividido los bosques más grandes en otros menores, nombrando de manera separada bosques, bosquecillos y arboledas. El director de juego puede calcular los valores específicos según se necesiten (por ejemplo: «Esta es la parte de Los Dos Ríos del Bosque de Camelot»).

- Bosque Caledonio, norte de Britania. -10.
- Bosque de Arden, Logres. -25.
- Bosque de Arroy, Cambria. -20.
- Bosque de Bedegraine, Logres. +0.
- Bosque de Broceliande, Bretaña. -20.
- Bosque de Camelot, Logres. -20.
- Bosque de Campacorentin, Logres. -10.
- Bosque de Dean, Cambria. -25.
- Bosque de Deira, Cumbria. +0.
- Bosque de Inglewood, Cumbria. -20.
- Bosque Aventureux, Logres. +0.
- Bosque de Landoine, Logres. +0.
- Bosque de Lincoln, Logres. +0.
- Bosque de Malahaut, Cumbria. +0.
- Bosque de Mordren, Logres. -25.
- Bosque de Morris, Cornualles. -5.
- Bosque de Nain, Cambria. -15.
- Bosque de Nohaut, Cumbria. +0.
- Bosque de Quinqueroi, +0.
- Bosque de Roestoc, Cumbria. +0.

AQUELLOS COLORIDOS BREZOS

Los brezos de Britania reciben muchos comentarios en la literatura. Diferentes tipos de musgo y de líquen contribuyen a la amplia variedad de colores del país.

Los húmedos brezales tienen diferentes musgos que forman amplias turberas. Esto produce una gama de colores un poco apagados, pero evocativos (desde los verdes y los marrones hasta los rojos del vino y los amarillos del ámbar), especialmente en otoño y en invierno. Los montículos se alzan en grupos dispersos en zonas donde las diferentes especies se mezclan para formar una bonita y rugosa colcha de colores. También es común la mullida y blanca hierba algodónera (un claro indicador de turberas, así como de algunos brezos de humedal), que da algodón a finales de primavera o principios de verano.

El brezo púrpura y el berecillo rosado de las escobas florecen a finales de verano, acompañados del rosa pálido de las floridas gaulterias. En los brezales secos y en los páramos, el brezo púrpura acompaña a las flores carmesíes y púrpuras del brezo ceniciento que florecen a finales de verano.

En los pastizales ácidos y en algunos brezales húmedos es común la masiega. Estas flores son púrpuras desde principios de verano a mediados de otoño y marrones en invierno.

Bosque de Roevant, Cambria. -25.
 Bosque de Windsor, Logres. -5.
 Bosque de Wirral, Cambria. -20.
 Bosque Deleable, Logres. -10.
 Bosque Eskdalemuir, Cumbria y norte de Britania. -5.
 Bosque Jaiant, Cornualles. -30.
 Bosque Perilous, Cumbria. -30.
 Bosque Perdu, Logres. -15.
 Bosque Salvaje, Logres. -15.
 Changue, norte de Britania. -5.
 Marismas, Logres. Impenetrables.
 Montes Cámbricos. -35.
 Pantanos de Ávalon, Somerset. Impenetrables.
 Pantanos de los Peninos, Cumbria. -35.
 Pantanos de Maris, Cumbria. Impenetrables.
 Páramos Córnicos, Cornualles. -45.

Nota: Cualquier bosque con un modificador de Cazar de -10 o más, probablemente esté infestado con algún tipo de presencia mágica que hace el bosque especialmente confuso, difícil y peligroso. No tienen que ser necesariamente monstruos, sino ilusiones o engaños que juegan con la pereza, el miedo y otras emociones.

MOVIMIENTO EN LAS TIERRAS SALVAJES

No se recomienda que el director de juego utilice esta opción cada vez que el grupo de personajes vaya a un territorio salvaje, pero puede ser divertido de manera ocasional cuando están viajando por algo menos que un camino de verdad.

Los jugadores declaran el ritmo al que quieren que viajen sus personajes. El rastreador designado por el grupo, generalmente el caballero con mayor habilidad de Cazar, hace una tirada no enfrentada, modificada por el terreno, para ver a qué velocidad pueden seguir el camino. Ten en cuenta que es bastante probable tener un modificador tal que lleve a 0 o menos la habilidad que se emplea, lo que hace imposible la tirada.

Tirada de Cazar	Resultado
Crítico	Se mueve a la velocidad establecida, más una columna.
Éxito	Se mueve a la velocidad establecida.
Fallo	Se mueve a la velocidad establecida, menos una columna.
Pífia	Se mueve a la velocidad establecida, menos dos columnas.

Nota: Ningún resultado puede reducir la velocidad a menos de Cauto o a más de Apresurado.

EL VIAJE COMO AVENTURA

Las apariciones fortuitas de monstruos deben evitarse en la mayoría de las aventuras. El combate en **Pendragón** es considerablemente mortal y el director de juego no debería arriesgarse a acabar aleatoriamente con los personajes y sacarlos de la verdadera historia que hay más adelante.

A pesar de ello, algunas veces es útil o entretenido que los jugadores tiren los dados incluso si solo están viajando. Por ejemplo, pueden intentar avanzar deprisa por Tribruit y el di-

rector de juego a lo mejor quiere dejarles que se pierdan en el camino. O los caballeros jugadores simplemente pueden decir: «Nos salimos del camino para deambular por el bosque».

Otras reglas

Aquí encontrarlas unas cuantas reglas y puntos útiles para el director de juego.

AVENTURA (EN SOLITARIO): LOCURA

Cada medio año, tira en la siguiente tabla para averiguar qué le sucedió a un personaje mientras estaba loco, luego mira la entrada apropiada para averiguar cómo volvió en sus cabales. Recibe una marca de experiencia en cada una de las habilidades indicadas.

TABLA DE ACTIVIDAD DE LA LOCURA

Resultado d20	Resultado
1-2	Te acogieron unos simples pastores. Percepción. Cultura Popular. Administración.
3	El aspecto de un caballero que pasó te hizo recuperar la memoria. Heráldica. Reconocer.
4-5	Vagaste por el bosque como un animal. Percepción. Cultura Feérica. Buscar.
6	El aliento de un unicornio restauró tus sentidos. Cultura Feérica.
7-8	Te curó un ermitaño. Quirugía. Primeros Auxilios. Religión (cristiana).
9	Te curó un ermitaño. Quirugía. Primeros Auxilios. Religión (pagana).
10-12	Te uniste a unos ladrones. Arco. Daga. Cazar.
13-14	Un caballero pobre cuidó de ti. Primeros Auxilios. Espiritual.
15	Un caballero pobre cuidó de ti. Su muerte te liberó de su compañía. Recibes el beneficio de su generosidad. (A discreción del director de juego).
16-18	Deambulaste por una ciudad cercana como un indigente y la pobreza restauró tu voluntad. Cultura Popular. Oratoria. Intriga.
19-20	Vagaste por el bosque profetizando y volviste a tu verdadero ser gracias a monjes errantes. Ganas 1d3 profecías del futuro. Religión (la tuya propia).

FUERA DE LA HISTORIA

A veces un personaje puede elegir no continuar en una aventura, quizás negándose a hacer algo necesario para seguir adelante. El director de juego debe decidir si altera el escenario para mantener al jugador en la partida, y deja que se meta en una situación en la que razonablemente no debería estar, o si simplemente deja al personaje Fuera de la Historia.

Normalmente, dejar a personajes «ilícitos» continuar es una mala idea, ya que arruina la naturaleza del juego. Si un esce-

Los personajes que quedan Fuera de la Historia podrían tener una aventura en solitario, a elección del director de juego. Asimismo, el jugador puede crear otro personaje (o utilizar uno alternativo) y de ese modo reincorporarse a la partida.

SISTEMA «DOBLE D20»

Tira dos d20 de colores diferentes. Un color determina el valor de la habilidad del oponente y el otro es su tirada real, cuyo nivel de éxito está determinado a la vez por el primer dado.

Ejemplo: Una gran tormenta está zarandeando peligrosamente el transporte en el que va tu caballo de guerra. El barco da bandazos como un loco y el caballo tiene que moverse con agilidad, como cuando esquiva una lanza. El director de juego lanza un d20 rojo y un d20 azul diciendo: «El rojo es la habilidad y el azul es la tirada».

El resultado del dado rojo es 12 y el del dado azul, 8. «Éxito —dice el director de juego—. ¿Qué has sacado tú?».

EMPATHAR EN UN COMBATE

- ✦ Si las dos tiradas son críticas, ambos sufren 1d3 puntos de daño, pese a la armadura y al escudo (aunque la protección mágica todavía debería aplicarse).
- ✦ Si las dos tiradas son éxitos o fallos, no se sufre ningún daño.
- ✦ Si las dos tiradas son pifias, ambos sufren 1d6 puntos de daño (¡heridos por sus propias armas!), pese a la armadura, los escudos o la protección mágica.



Capítulo Uno

Período del Rey Uther: 485-495



La Gran Campaña de Pendragón empieza en el 485 d. C. durante el reinado del Rey Uther Pendragón, quien gobernará 10 años más de batalla y aventura. Uther lleva reinando 5 años. Ha liderado a sus ejércitos en muchas batallas y, aunque no todas hayan sido victoriosas, en general ha mantenido el país a salvo, tal y como hizo su hermano antes que él.

Este periodo está pensado como un entrenamiento para quienes no están familiarizados con **Pendragón**, con la vida medieval y con los juegos de rol en general. Este capítulo ofrece muchas herramientas para ayudar al director de juego a aprender y a enseñar conforme avance el juego. Para cuando acabe el reino del Rey Uther, el director de juego debería haberle pillado el truco a este arte.

Los jugadores deberían estar cómodos con el juego y familiarizados con el escenario (con la región de Logres en particular) y deberían tener también unos personajes bien establecidos, preferiblemente con familias, al menos en un futuro inminente. Algunos jugadores habrán llevado varios personajes a lo largo de varios años, niveles de Gloria y habilidades (el director de juego siempre debe tener en cuenta estos rangos de diferencias entre los caballeros jugadores).

COMPARACIÓN HISTÓRICA

En el contexto del juego, el reino de Uther es equivalente a los Años Oscuros, por ello son apropiados temas e imágenes de brutalidad, falta de buenos modales y un peligro casi siempre presente.

LA CAMPAÑA

Empieza la primera sesión del juego con la historia de la familia y la creación de personajes que encontrarás en el libro básico de **Pendragón**. Usa las aventuras iniciales para jugar brevemente si tenéis tiempo (a lo mejor los caballeros pueden conocer al Rey Pellinore, etcétera). Asegúrate de incluir la ceremonia de investidura de los caballeros de los personajes para que los jugadores digan sus votos y, luego, preséntales sus respectivos señoríos.

Después, principalmente durante la segunda sesión de juego, ve directamente al primer año de la propia campaña, en el que ocurre una larga batalla, para empezar las cosas con fuerza. Reparte copias de todos los mapas de Sarum, Salisbury y Britania en el 485.

Las aventuras que se recogen al final de este periodo son muy genéricas. Para los jugadores que empiezan, por supuesto, estas aventuras son completamente nuevas, pero pueden utilizarse variaciones de estas reiteradamente, con cambios mínimos, en partidas posteriores. Estos también son los eventos estándares a partir de los cuales se originarán aventuras más extraordinarias.

La mayoría del juego ocurrirá en el reino de Logres.

EL JUEGO POLÍTICO

Uther es el rey de Logres, pero su autoridad es débil sobre sus señores más poderosos: los duques de Cornualles, Caercolun

UNA NOTA SOBRE CORNUALLES

Cornualles es la península que se encuentra en el suroeste de Britania. Sin embargo, su extensión en **Pendragón** es mucho más amplia que esa pequeña región. «Cornualles» se utiliza para dos títulos: uno fuera del reino de Logres y el otro dentro de él.

El reino de Cornualles está separado de Logres y está gobernado por el Rey Idres. Está compuesto por las tierras de Totnes y Lyonesse (la cual posee su propio rey vasallo). Idres es más poderoso de lo que parece a primera vista dado que también gobierna sobre un tercer Cornualles, llamado correctamente Cornouailles, que se encuentra en Bretaña y que también recibe tropas y tributos de varios del resto de reyes menores de la Bretaña francesa.

El ducado de Cornualles está gobernado por un noble de Logres, el renombrado Duque Gorlois. Recibió el título por parte de Aurelio Ambrosio para defender esa parte de Britania de los irlandeses y de las gentes del Reino de Cornualles. Gobierna sobre las tierras de Tintagel, Devon y Jagent.

y Lindsey. Afortunadamente, el más fuerte de todos ellos, el Duque Ulfius de Silchester (principalmente el valle del Támesis), es un vasallo leal.

Los invasores sajones han establecido en suelo britano varios reinos pequeños pero belicosos. Sus ataques son una amenaza constante y todavía existe una gran probabilidad de que se alíen para formar un ejército y ataquen más regiones y ciudades.

Britania en el 485

El mapa de este periodo solo ofrece información política. En él aparecen las tierras independientes de Britania.

Los nombres que aparecen en negrita indican un centro de poder al que las tierras cercanas seguramente paguen tributo o deban fidelidad.

LUGARES DE IMPORTANCIA

Benoic: Es un reino picto del norte.

Caercolun: Es un ducado de la Britania oriental. Norwich, una ciudad grande, es la capital.

Cambenet: Es un ducado de Cumbria en el noroeste, en cuyo centro se encuentra la ciudad de Carduel. Su gobernante es Eustance.

Cameliard: Es un reino que limita con Logres y Cheshire. Carohaise es su capital y su gobernante es el Rey Leodegrance.

Cardigan: Es un pequeño reino de la costa de Gales, el cual ahora depende de Estregales.

Cheshire: Es un condado rico del norte de Cambria, en cuyo centro se encuentra la Ciudad de las Legiones.

Cornualles (ducado): Es un ducado de la Britania occidental. Exeter es la ciudad capital y el gobernante es el Duque Gorlois.

Cornualles (reino): El Rey Idres, un rey britano, actualmente posee el sur de Cornualles.

Escavalon: Es un reino rico del sur de Cambria, actualmente depende de Estregales. Su gobernante es el Rey Nanteleod.

Escocia: Un reino picto del norte.

Estregales: Un reino que domina el sur de Gales y recoge tributo de Cardigan, Escavalon, Gloucester y las tribus de las colinas cercanas. El gobernante es el Rey Canan.

Garloth: Es un reino del norte, en la costa oeste. El gobernante es el Rey Nentres.

Gloucester: Es un ducado de Cambria, en las tierras del norte, en la desembocadura del río Severn. Incluye Gloucester, una ciudad grande.

Gomeret: Un reino del norte de Gales que incluye Las Islas, Norgales, Snodonia y tribus de las colinas cercanas. El gobernante es el Rey Pellinore.

Gorre: Es un reino tribal salvaje y escarpado en las montañas meridionales del norte, gobernado normalmente por el Rey Uriens.

Islas Exteriores: Son islas salvajes ocupadas por la tribu de los *atecotti*, famosa por su canibalismo.

Islas Largas: Son las islas y costas suroccidentales del norte. Actualmente están gobernadas por un ambicioso señor irlandés, el Duque Galeholt.

Kent: Un reino sajón en el sureste de Britania. El rey es el viejo Hengest, que hace muchos años trajo los primeros colonos a Britania bajo el reinado de Vortigern.

La Tierra Salvaje de los Pictos: Son regiones montañosas escasamente pobladas por las salvajes tribus pictas.

Las Islas: Las ricas islas agrícolas más allá de la esquina noroeste de Gales. Actualmente forman parte de Gomeret.

Lindsey: Un ducado del norte de Britania. Lincoln es la capital.

Logres: Es el reino más grande de Britania, gobernado por el Rey Uther Pendragón. Incluye muchos condados, pero los cuatro duques son los líderes más importantes e influyentes.

Lothian: Es un reino que domina Cumbria y el norte. Su gobernante es el Rey Lot.

Malahaut: Es un poderoso reino de Cambria. Su ciudad más grande es Eburacum y su gobernante, Heraut de Aprés.

Nohaut: Es un reino sajón en la costa este del norte de Cumbria. El rey es Octa.

Norgales: Es una región del norte de Gales actualmente independiente. El gobernante es el Rey Ryons.

Powys: Una tierra de tribus salvajes de las colinas en el centro de Gales.

Rheged: Un reino del centro montañoso de la Cambria septentrional.

Roestoc: Un pequeño reino del sur de Cambria. Antiguamente fue un condado de Lindsey.

Salisbury*: Un condado del centro de Logres. Sarum es su capital y está gobernado por el Conde Roderick.

Silchester: Es un ducado del centro de Britania gobernado por el Duque Ulfius. Londres es la ciudad más grande e importante de estas tierras, pero Silchester es la capital.

Strangorre: Es un pequeño reino en el noroeste, cuyo centro es la ciudad fortificada de Alclud.

Sussex: Es un reino sajón del sureste de Britania. El rey es Aelle, quien trajo a sus colonos a Britania hace muchos años.

* Es el lugar de origen de los caballeros jugadores por defecto.

NOVEDADES

Las normas de este periodo son principalmente las de la quinta edición del libro básico de **Pendragón**, pero se han resumido aquí por conveniencia. Si algo no se menciona aquí, no existe en este momento.

COSTUMBRES

- + Prima la ley del más fuerte. Este es un mundo práctico y brutal.
- + *La tregua de Dios* es un conjunto de reglas hechas por la Iglesia para limitar la violencia contra los inocentes, para hacer que los días sagrados sean pacíficos y para proteger la propiedad de la Iglesia. Casi todos los nobles y caballeros la ignoran.
- + La caballería recoge un conjunto de virtudes: lealtad hacia su señor y disposición para enfrentarse a sus enemigos y matarlos son las principales.
- + La caballería gentil se conoce gracias a las historias de algunos bardos, especialmente las que tratan sobre Alejandro Magno. Por supuesto, mientras que los caballeros se tratan entre ellos como hermanos de armas con respeto, civismo y naturalidad, ninguno piensa que sería una buena idea ofrecer una cortesía similar a los sajones o, por extensión, a cualquier enemigo (incluso si es otro caballero).
- + Se desconoce el romance.

EQUIPAMIENTO

El equipamiento que está disponible durante el Periodo del Rey Uther es el siguiente:

Armadura: La armadura normanda (10 puntos) es la que está disponible normalmente. Los yelmos son abiertos con un protector nasal y los escudos de cometa son la norma.

Armas: Las siguientes armas recogidas en **Pendragón** aún no están disponibles: mangual, mandoble, alabarda, martillo, lanza de justa, lucero del alba y mangual de guerra.

Caballos: Los mejores son los caballos de batalla, pero son animales especializados y excepcionales que no están disponibles para la mayoría de los caballeros. Los rocines son las monturas de los caballeros.



Recuerda, para el efecto visual, que todos los caballos son de tonos marrones y que cada uno de esos tonos se reconoce y tiene un nombre: pardo, castaño, etcétera.

Ropas: La norma son los vestidos nativos del siglo v.

CASTILLOS

Los castillos prevalentes son las motas castrales. Pocas ciudades tienen murallas de piedra, la mayoría cayeron en tiempos de los romanos. Los pocos castillos de piedra (como la Torre Blanca de Londres) son legendarios por su singularidad.

TIPOS DE TROPAS

Esta lista clasifica las tropas disponibles en este momento, de mejor a peor. El número entre paréntesis indica el número real de individuos, el cual se utiliza solo para calcular el tamaño relativo de la batalla.

Caballero muy rico (2).

Caballero rico, gigante pequeño (1 1/2).

Caballero ordinario, sargento experimentado, jefe de una tribu montado (1).

Caballero pobre, sargento, escudero, *berserker*, *heorthgeneat* montado (1/2).

Guardia de élite, *heorthgeneat*, *ceorl* rico, *bonnacht* superior, guerrero picto montado (1/6).

Arquero, soldado de infantería, *bonnacht*, guerrero picto superior (1/6).

Ceorl, *kern*, guerrero picto (1/10).

Campesino (1/25).

LISTA DE PRECIOS

La lista de precios de **Pendragón** se aplica con normalidad.

Sarum en el 485

De niños, los hijos de los caballeros solo conocen su señorío familiar, junto con sus aldeas y sus aldeaños. Cuando son jóvenes, viajan hacia el castillo del conde, donde servirán como pajes y se acostumbrarán a la fortaleza y la ciudad que la rodea. Finalmente, los hijos de los caballeros se familiarizan con el condado que los rodea una vez que son escuderos y siguen a sus caballeros.

El libro de reglas de **Pendragón** tiene información considerable sobre el dominio de Salisbury. Aquí se trata más la historia del lugar. Por supuesto, algunos caballeros de Sarum saben muchísimo más sobre este lugar que lo que se ha reflejado aquí. No obstante, estos son los puntos críticos y más importantes de la ciudad en el año 485.

HISTORIA

Los primeros habitantes de esta región fueron los gigantes, mucho antes de que ninguna persona viniera aquí. Los seres antiguos de la tierra (hadas, duendes y otros seres feéricos de su misma calaña) siempre han morado aquí, ya que son parte de la naturaleza.

Cuando Brutus llegó a Britania, él y sus legiones destruyeron a los gigantes y se hicieron con la tierra. Salis era un valiente guerrero del ejército troyano. Cuando la isla fue dividida, Brutus le dio a Salis una gran extensión de tierra en propiedad. Mientras Brutus estaba ocupado construyendo Londres, Salis fue a su tierra y mató al gigante local que se encontraba allí y luego arrojó los huesos a los perros del propio gigante.



Salis liberó a cientos de esclavos del gigante y su reina recibió el nombre de Sarum. Era la hija de una gran reina que vivió dentro de una colina cerca del río Avon, la colina Silbury. Salis se casó con Sarum y la gente construyó una ciudad para celebrar su matrimonio. Salis le dio el nombre de su esposa y todavía hoy se llama Sarum. Ella dividió la ciudad en cinco partes: una para los druidas, otra para los mercaderes, otra para los granjeros, otra para los visitantes y el centro para los nobles. Su hijo menor, el que no se convirtió en conde, construyó las murallas que dividieron la ciudad en barrios.

Cuando Salis murió, fue enterrado bajo un túmulo fuera de la ciudad y por eso las llanuras reciben el nombre de Salisbury («la tumba de Salis»). Sus nobles adoptaron las mismas costumbres y también fueron enterrados allí, y la zona se convirtió en un campo de enterramientos famoso durante mucho tiempo. Todavía hoy hay ahí cientos de tumbas de todos los tipos. Se dice incluso que el cementerio real de Stonehenge fue levantado por el propio Merlín.

El Rey Eburacus, quien llevó a cabo muchas hazañas, gobernó Britania posteriormente (vivió durante la época en la que el Rey David gobernó en Judea). Su hijo Assaracus lideró 18 bandas de britanos al continente y conquistó a las gentes de allí. Se volvieron muy poderosos y asimilaron a muchas tribus que, colectivamente, se llamaban a sí mismos los belgas.

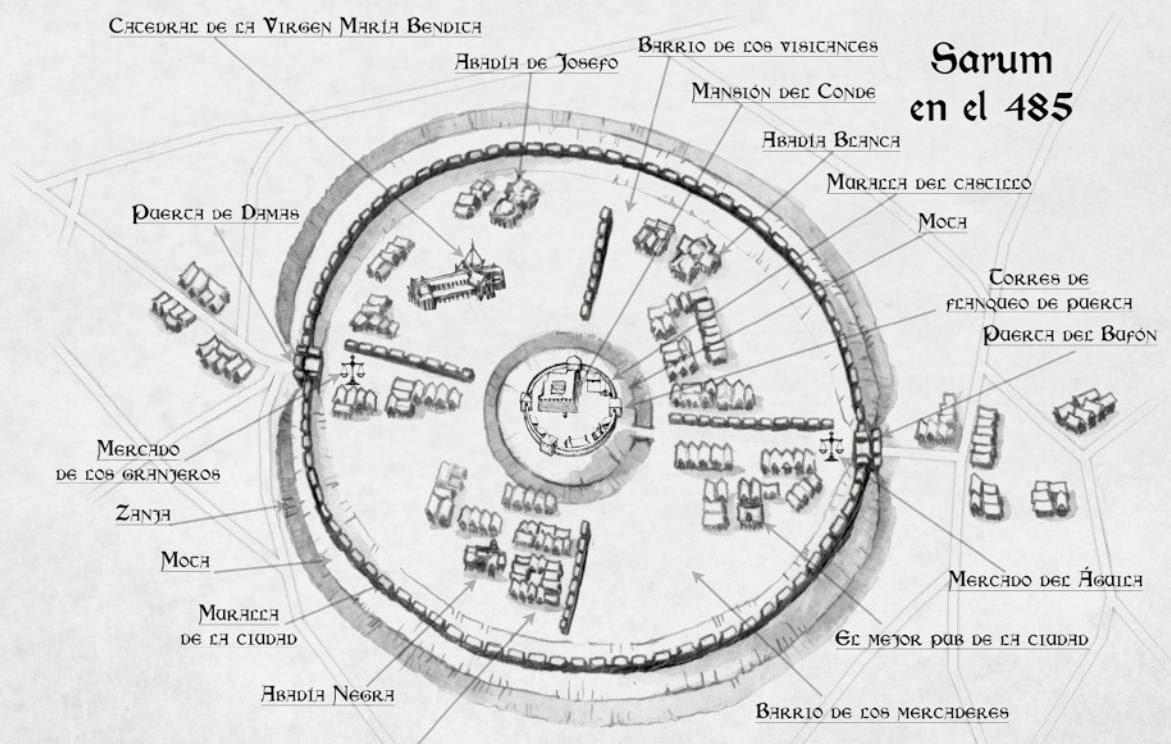
Durante la época de Rómulo y Remo, cuando se fundó Roma, Britania estaba gobernada por el Rey Lear. Cuando se volvió loco, el bufón que se encargó de él provenía de Sarum, y el rey se refugió allí. Más tarde, su hija Cornelia recompensó a la ciudad construyendo un castillo para los nobles.

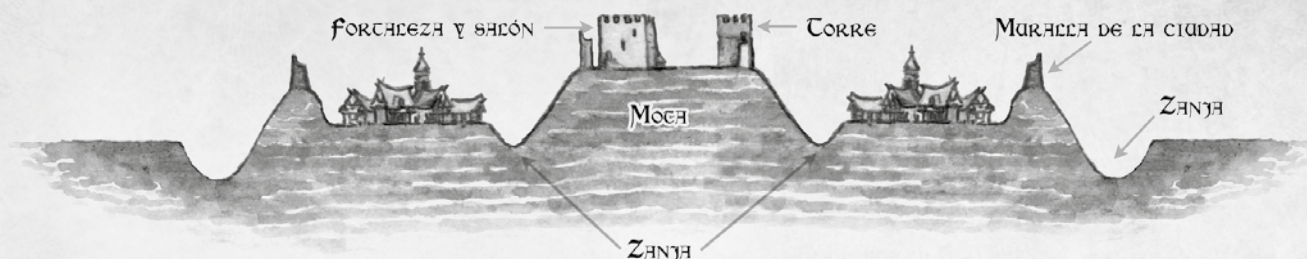
Mucho después, Dovulus, el hijo del Conde Dalogmius de Sarum, fue el primer guerrero en superar las murallas cuando los britanos saquearon Roma. El Rey Belinus lo recompensó con la estatua del águila que se encuentra en la plaza del mercado.

Después, Velanus fue un rey poderoso entre los belgas del continente. Vino a la isla para escuchar la música del Rey Beldgabred y, al final, se casó con una de sus hijas. Cuando su cuñado, el heredero de Beldgabred, murió, empezó la guerra de sucesión. La ayuda de Velanus fue fundamental para que el noble Eldol se convirtiera en rey. Como resultado, Eldol le dio a Velanus tierras para que las gobernara. Más tarde, muchos de los belgas del continente vinieron a vivir en estas tierras que hoy reciben los nombres de Hampshire, Salisbury, Clarence y Gloucester.

Los belgas lucharon con fiereza contra los romanos, pero finalmente fueron derrotados. Los romanos establecieron un campo militar en la ciudad de Sarum y se hicieron con el barrio de los visitantes, donde construyeron edificios romanos. También tomaron el fuerte, por supuesto, y lo utilizaron como barracones y cuartel general.

Los primeros cristianos fueron monjes que se establecieron en la Abadía de San Josefo (hijo de José de Arimatea y primer obispo de Britania). Cuando llegaron los monjes negros, y más tarde los monjes blancos, también tuvieron espacio para sus abadías. La antigua iglesia se ha reconstruido y ahora es una catedral supervisada por un obispo de la Iglesia britana. A pesar de la presencia de estos, los paganos todavía pueblan las zonas rurales, incluidos muchos señorios de caballeros.





MAPA DE SARUM (485)

Abadía Blanca: Esta abadía cisterciense tiene unos dos centenares de monjes, sirvientes y trabajadores.

Abadía de Josefo: Es una de las abadías cristianas más antiguas de Britania, donde muchos monjes de hábitos pardos de la orden de Albans residen y cuidan de la catedral.

Abadía Negra: Es una pequeña abadía de la Orden Benedictina.

Castillo (conocido como el Castillo de la Reina): Un montículo de 300 pies de diámetro se eleva por encima de la ciudad circundante, rodeado por una profunda zanja cuya tierra sirvió para formar la mayor parte del montículo. Alrededor del lado exterior del montículo se levanta una sólida empalizada. Solo es posible entrar a través de una puerta con un puente levadizo en el lado este del castillo. Dentro hay muchos edificios, entre los que destaca el Gran Salón. Ten en cuenta que también se encuentran las cocinas, la casa de invitados, el establo y otros edificios.

El VD total es 3/20/10. Los 3 puntos iniciales de defensa son las murallas de la ciudad (como se ve a continuación). Se trata de un área = 4 de ciudad + 1 por el castillo.

Castillo mediano: Murallas de piedra con una zanja (7); dos torres cuadradas con puertas (4×2); una torre cuadrada con postigo (0); una torre cuadrada (5); torre del homenaje, una gran torre de piedra en la mota (10). Guarnición mínima = 20 hombres.

Catedral de la Virgen María Bendita: La iglesia de la Virgen María Bendita la fundó aquí Gravaine, un seguidor de Josefo, el primer obispo de Britania. La situó en el barrio de los druidas. Después de que los romanos destruyeran a los druidas, el barrio se convirtió principalmente al cristianismo. El abad fue nombrado obispo más adelante y la iglesia se convirtió en una catedral.

Mansión del Conde: El Gran Salón de Salisbury es un robusto edificio de piedra en el Castillo de Sarum. Tiene dos pisos y el Conde y su familia viven en el superior.

Mercado del Águila: Es el mercado internacional y en él se encuentra una estatua de un águila que solía hablar a los señores de los belgas. Fue un regalo del Rey Belinus, el conquistador de Roma.

Mota: El castillo se asienta sobre una montaña elevada en el centro de la ciudad.

Muralla de la ciudad: La ciudad está rodeada por una gran zanja y una mota sobre la que se encuentra la muralla.

En ella se abren dos puertas, cada una protegida por una torre de flanqueo de puerta (estas son las defensas del castillo que se detallan antes). La ciudad requiere una guarnición de 100 hombres para llenar las murallas.

Murallas de los barrios: Cuatro murallas dividen la ciudad en barrios. Ninguna tiene puertas, pero todas están abiertas en sus extremos y permiten el paso.

Puerta de Damas: Damas era el hijo de Velanus y el primer señor belga de esta ciudad y de este castillo. La ciudad creció tanto que se abrió la muralla occidental para tener esta segunda puerta que duplicara el mercado disponible para su gente.

Puerta del Bufón: La puerta oriental recibe el nombre de Puerta del Bufón porque la Reina Cornelia permitió vivir en los cuartos de la antigua torre de la puerta al bufón que ayudó a su anciano y loco padre, el Rey Lear.

Logres en el 485

El mapa de Logres en este periodo muestra varios condados y ciudades bien conocidos por todos los habitantes de esta región (para ver los bosques y accidentes, ir al mapa de la página 23).

El director de juego quizás quiera hacer una copia de este mapa y ponerla a disposición de todos los jugadores como ayuda durante el juego. Escribe en él para marcar batallas, seguir el rastro de dónde han estado los personajes, etcétera.

Para más información sobre los bosques, páramos y montañas, ver el apartado «Tipos de terreno» de la introducción.

Los ríos que aparecen son navegables con barcas o balsas pequeñas, un medio de transporte muy común a lo largo ellos. Existen otros muchos ríos que entorpecen viajar por tierra firme, pero que no pueden utilizarse para el transporte fluvial.

Los caminos que aparecen son las carreteras reales, que están protegidas por el rey. Las ciudades y castillos marcados a lo largo de ellos, donde la gente suele pararse durante sus viajes, están aproximadamente a un día a caballo.

LUGARES

Amesbury: Esta abadía, en el condado de Salisbury, es famosa por estar apadrinada por el rey. Fue fundada por Aurelio Ambrosio y está financiada por fondos reales.

Arbray: Es el castillo principal de Lyonesse.

Badbury: Esta ciudad que se encuentra en Dorset es una parada en la carretera real.

Banbury: Es una ciudad que se encuentra en Tribuit protegida por el Castillo de Tribuit.

Bath: Esta ciudad que se encuentra en Somerset es una parada en la carretera real. Es famosa por sus baños curativos.

Beale Valet: Es una ciudad de Huntington al final de la parte navegable del río Dubglas, junto a la carretera real.

BEDEGRAINE: Es un condado que se encuentra en la zona alta del río Trent. En él se encuentran las ciudades de Bedegraine y Nottingham.

Bedegraine: Esta pequeña y bonita ciudad se encuentra en el condado de Bedegraine.

Bosque Aventureux: Es el bosque que se encuentra en Caerwent y que separa Thetford de Norwich.

Bosque de Arden: Es un bosque al norte y al oeste de Wue-rentis que forma una de las fronteras de Logres. La mayor parte de él se encuentra en Cambria.

Bosque de Bedegraine: Es el bosque al norte del condado de Bedegraine y se extiende a lo largo de los Montes Peninos.

Bosque de Camelot: Este bosque que se encuentra entre Salisbury, Hampshire y Dorset es mencionado por los animales mágicos que a menudo se ven allí. A veces, tientan a los hombres para que los persigan hasta las profundidades del bosque para cazarlos y, una vez allí, desaparecen.

Bosque de Campacorentin: Es un bosque que separa Silchester y Marlboro de Somerset y Clarence.

Bosque de Landoine: Es el bosque en el centro de Logres que bordea el camino norte-sur entre Londres y Lincoln.

Bosque de Lincoln: Es un bosque de Lindsey que está al sur de Lincoln, entre Lindsey, Lincoln y Lambor.

Bosque de Morgana: Es el Bosque de la Diosa, en la región suroccidental de Logres. Se extiende entre Dorset, Jagent, Somerset y Salisbury.

Bosque de Morris: Es un bosque pequeño y disperso comparado con los bosques de Logres, pero es el más denso de Cornualles (lo suficientemente difícil de transitar a caballo).

Bosque de Quinqueroi: Es un bosque en el sureste de Logres que separa Caercolun de Hertford.

Bosque de Windsor: Está situado entre los condados de Windsor, Silchester y Hampshire.

Bosque Deleable: Es un peligroso bosque de Lindsey prácticamente rodeado de pantanos.

Bosque Perdu: Es el «Bosque Perdido», un gran bosque meridional entre las Colinas del Norte y las Colinas del Sur. Separa los reinos sajones del ducado de Salisbury.

Bosque Salvaje: Por este bosque grande y denso en el centro de Logres cruzan caminos y senderos conocidos, sin embargo, gran parte de él es impracticable. Se dice que allí existe un reino salvaje.

Bourton: Una pequeña ciudad en Clarence. También es una parada en la carretera real.

Breaklands: Son las tierras del este del condado de Caerwent, incluidos el río Yar, sus pantanos y las tierras que lo rodean.

Broadlands: Son las tierras occidentales del condado de Caerwent, incluidas las tierras entre el Bosque Aventureux, las Marismas y Thetford.

Buckenham: Esta ciudad de Caerwent es una parada en la carretera real.

CAERCOLUN (condado): Este rico condado se encuentra en el este de Britania e incluye los puertos marítimos de Colchester, Ipswich y Maldon. Incluye también gran parte del Bosque de Quinqueroi.

CAERCOLUN (ducado): Es un ducado en el este que incluye los condados de Caercolun y Caerwent y parte de las Marismas.

CAERWENT: Es un condado en el este de Britania que incluye las ciudades de Norwich, Yarmouth y Thetford.

Cambridge: Es una ciudad de Huntington que también es sede de uno de los legados del Supreme Collegium.

Camelot: La ciudad de Camelot todavía no existe. Sin embargo, ver Winchester.

Canterbury: Esta ciudad de Kent es la antigua capital del reino britano, destruida por los sajones. Era una parada en la carretera real que solía ser sede de uno de los legados del Supreme Collegium.

Carisbrooke: Un castillo situado en las Islas de Wight.

Castillo de Brun: Es una ciudad amurallada prácticamente perdida en el Bosque Salvaje. Su señor es un vasallo del Conde de Tribuit.

Castillo de Dore: Esta fortaleza del rey de Cornualles se encuentra en el condado de Totnes.

Chelmsford: Esta ciudad está en la carretera real en el condado de Caerwent.

Chichester: Es una ciudad de Hampshire.

Cirencester: Esta ciudad, una parada en la carretera real, se encuentra en Clarence.

CLARENCE (condado): Es un condado al sur del río Severn que incluye Cirencester, Bourton, Wandborough y las colinas de Cotswold.

CLARENCE (ducado): Es un ducado en el oeste que incluye los condados de Clarence y Marlboro. Solía incluir el condado de Gloucester, pero ahora es un feudo independiente con un duque propio.

Colchester: Antiguamente fue una gran ciudad en el condado de Caercolun y capital de la Britania romana. Ahora es una parada en la carretera real y sede de uno de los legados del Supreme Collegium.

Colinas de Landoine: Estas colinas se extienden más o menos de norte a sur, hacia el centro del Bosque Salvaje. En algún sitio hacia el este, las colinas de Landoine y el Bosque Salvaje se juntan con el Bosque de Landoine.

Ilchester: Esta ciudad de Jagent está en el río Parret, subiendo del mar Severn. Es una parada de la carretera real y también sede de uno de los legados del Supreme Collegium.

Iminster: Es una ciudad de Jagent que también es una parada de la carretera real.

Ipswich: Es una ciudad de Caercolun, en el río Orwell, y otra parada de la carretera real.

JAGENT: Condado oriental del ducado de Cornualles que incluye las ciudades de Ilchester e Iminster.

KENT: Es un reino sajón en el este de Britania, actualmente ocupado por los jutos. Incluye las ciudades de Canterbury, Rochester y Dover, todas ellas considerablemente despojadas de su grandeza romana debido a la ocupación y a la falta de comercio.

Kinetown: Es un castillo de la carretera real que se encuentra en Wuerensis, un camino regular que conduce desde aquí a las cercanías de Warwick.

Lambor (castillo): Es un castillo en un bosque, junto a una encrucijada de la carretera real, donde una desviación va hacia el noroeste a través de Cameliard hasta Cambria. El Castillo de Lambor también es una parada en la carretera real.

LAMBOR (condado): Es un condado que incluye Leicester y Mancetter, así como el Castillo de Lambor. Está rodeado por el Bosque Salvaje por el este y el Bosque de Arden por el oeste.

Las Marismas: Este extenso terreno pantanoso en el centro de la costa oriental de Britania es impenetrable e inhóspito, excepto para los habitantes nativos de los pantanos. Ely es la isla más grande que se oculta aquí.

Leicester: Esta ciudad es un centro de comercio del condado de Lambor. Es una parada de la carretera real y también es sede de uno de los legados del Supreme Collegium.

Levcomagus: Esta ciudad sin murallas de Silchester es una parada importante junto a la carretera real. No tiene castillo.

LINDSEY (condado): Es un condado grande y rico en el norte de Logres, que incluye las ciudades Lincoln, Newark y Winterringham, el Bosque Deleable, parte de las Marismas y parte del Bosque de Lincoln.

LINDSEY (ducado): Es el ducado septentrional de Logres e incluye los condados de Lindsey, Lambor y Lonazep.

Lonazep (castillo): Está situado en el río Bassus y es una parada junto a la carretera real.

LONAZEP (condado): Es uno de los condados sujetos al Duque de Lindsey e incluye las ciudades de Lonazep y Peterborough.

Londres (ciudad): Es la ciudad más grande de Britania y también el centro del condado de Londres. Es la sede de uno de los legados del Supreme Collegium. Aquí hay un puente que cruza el río Támesis vigilado por Southwerk en el lado sur. Es un puerto importante en el río Támesis, un punto importante para cruzar este mismo río y también una parada importante de la carretera real.

LONDRES (condado): Londres forma parte del ducado de Salisbury. Incluye Londres y Southwerk.

LYONESSE: Es un reino en el extremo suroeste de Cornualles y pertenece al rey de Cornualles. Su castillo principal es Arbray.

Maldon: Es una próspera ciudad portuaria de Caercolun.

Mancetter: Es una ciudad amurallada que se encuentra en la frontera entre Lambor y Cameliard.

Marlboro (castillo): Es el castillo del condado de Marlboro.

MARLBORO (condado): Es un condado del centro de Logres entre Salisbury, Silchester, Clarence y Rydychan. Incluye la ciudad de Wandborough, el Castillo de Marlboro y las Colinas del Caballo Blanco.

Newark: Es una ciudad sin murallas en el camino del rey en Lindsey y también se encuentra en el río Trent. Es una parada de la carretera real.

Norwich: Esta ciudad portuaria situada en la parte alta del río Yar en Caerwent es una de las cuatro ciudades más grandes de Britania y es la parada más al este de la carretera real.

Nottingham: Es una ciudad amurallada de Bedegraine notable por sus muchas residencias subterráneas.

Oxford: Es una ciudad de Rydychan, subiendo el río Támesis.

Pantanos de Ávalon: Estos extensos pantanos al oeste de Somerset proporcionan refugio para la gente local y para el rey en cualquier momento en el que sean asaltados. Dentro de sus confines se encuentra la Abadía de Glastonbury.

Páramos de Bodmin: Páramos en Cornualles.

Peterborough: Es una ciudad de Lonazep, en el río Neve, que se encuentra junto a las Marismas. Es una parada de la carretera real.

Pevensey: Es un castillo construido en la esquina del muro de una fortaleza romana.

Río Avon: Aparecen tres ríos Avon en este mapa.

1. Un afluente del río Severn que pasa por Wuerensis.
2. Desagüe principal de Salisbury, navegable por bote desde cerca del sur de Sarum hasta el mar.
3. Un río en Somerset navegable desde el norte de Bath hasta el mar.

Río Bassus: Este río, navegable con barco, va desde Lonazep hasta Wash.

Río Dubglas: Un río que fluye hacia las Marismas y luego hacia Huntington.

Río Humber: Es uno de los tres grandes ríos de Britania. El río Humber marca la frontera septentrional de Logres.

Río Severn: Es uno de los tres grandes ríos de Britania. Su desembocadura es famosa por la monstruosa marea del Severn, una muralla de agua en movimiento que de forma regular remonta el río destruyendo todos los barcos y embarcaciones que se encuentran en él y a veces llega hasta la ciudad de Gloucester. Sigue siendo navegable por barcos hacia el norte a través de Galvoie hasta Orofoise, y desde ahí continúa como un tumultuoso río que viene desde algún lugar en las montañas de Cambria.

Río Támesis: Es el más grande de los «Tres Grandes Ríos de Britania». Nace en algún lugar del Bosque Salvaje y pasa cerca de la ciudad de Oxford. Fluye hacia el sur y luego remonta y serpentea hacia el este, a través de los condados de Windsor y Londres, y finalmente desemboca en el Mar Británico. Los barcos pueden navegar hasta Oxford, convirtiéndola en un importante centro de comercio.

Río Trent: El Trent forma parte de la frontera septentrional. Fluye por los Montes Peninos hacia Bedegraine, entre Lindsey y Roestoc, y luego se une al Humber.

Rochester: Es una ciudad de Kent que ahora está ocupada por los sajones.

Royston: Esta ciudad real sin murallas es una parada en la carretera real hacia Hertford.

RYDYCHAN: Es un condado en la parte alta del río Támesis. Su ciudad principal es Oxford.

SALISBURY: Es un condado en la zona oeste central de Logres. Salisbury incluye la ciudad de Sarum, el convento de Amesbury y el cementerio real de Stonehenge. Es el hogar de los caballeros jugadores iniciales y en el manual básico de Pendragón se puede encontrar mucha más información sobre él.

San Albans: Esta ciudad de Hertford acoge las reliquias cristianas más antiguas de Britania. También es sede del Obispo de San Albans, uno de los más influyentes del clero británico y un legado del Supreme Collegium.

Sarum: La ciudad principal de Salisbury se encuentra en la Llanura de Salisbury, cerca del último tramo navegable del río Witham. Es una parada de la carretera real y también la sede de uno de los legados del Supreme Collegium. Dado que este es el hogar de los caballeros jugadores, se ha explicado con mayor detalle en «Historia».

SILCHESTER (condado): Es el condado más occidental del valle del Támesis e incluye las ciudades de Silchester, Donnington y Levcomagus.

SILCHESTER (ducado): Este poderoso ducado del sur-centro de Logres incluye los condados de Silchester, Windsor y Londres.

Silchester: Esta ciudad es una parada en la carretera real y también es sede de uno de los legados del Supreme Collegium.

SOMERSET: Este pequeño reino ha conseguido mantener su independencia gracias a la habilidad de sus nobles para esconderse en los pantanos cuando es necesario. Incluye las ciudades de Wells, Bath, la abadía de Glastonbury y, por supuesto, los pantanos de Ávalon.

Staines: Es un importante cruce en el río Támesis en el condado de Windsor y una parada de la carretera real.

Stonehenge: Es un cementerio real en Salisbury que fue erigido por Merlín para conmemorar los muchos hombres que fueron asesinados en la Noche de los Cuchillos Largos cuando Vortigern mató a traición a los buenos hombres de la isla. Por ello, Aurelio Ambrosio, el anterior Alto Rey, también fue enterrado aquí.

SUSSEX: Es un reino sajón situado en la costa sur y protegido en gran parte por el Bosque Perdu. No tiene verdaderas ciudades.

Thetford: Esta ciudad de Caerwent es un importante centro de comercio gracias a su tierra fértil.

Tintagel (castillo): Es un poderoso castillo situado en una pequeña isla de la costa occidental del condado de Tintagel. Está rodeado por acantilados en todos sus lados y conectado con tierra firme por un estrecho puente natural.

TINTAGEL (condado): Es el condado más occidental del ducado de Cornualles. Tintagel incluye el Castillo de Tintagel y Dimiloc, partes de Bodmin y de los Páramos Dart y una porción del Bosque de Morris.

TOTNES (condado): Es un condado en la península de Cornualles que incluye la ciudad de Totnes y también el Castillo de Dore, una fortaleza del rey de Cornualles.

Totnes (ciudad): Esta ciudad portuaria de la costa sur de Cornualles, en el condado de Totnes, es vasalla del Rey de Cornualles. Fue aquí donde Brutus desembarcó en Britania por primera vez.

Tribruit (castillo): Este castillo en el Bosque Salvaje es el centro de la defensa del condado de Tribruit.

TRIBRUIT (condado): Es un condado del centro de Logres que incluye el Castillo de Tribruit, Banbury, el Castillo de Brun y muchos lugares pequeños casi perdidos en el Bosque Salvaje.

Wandborough: Esta ciudad sin amurallar en el condado de Marlboro es una parada de la carretera real.

Wareham: Esta ciudad portuaria se encuentra en la desembocadura del río Frame, en Dorset.

Warwick: Es la ciudad principal del condado de Wuerensis.

Wash: El Wash es un área de aguas profundas exterior que se encuentra más allá de la costa de las Marismas.

Wells: Esta ciudad que se encuentra fuera del camino principal es, sin embargo, sede de uno de los legados del Supreme Collegium.

Wight: La isla de Wight es en sí misma una baronía. Incluye el Castillo de Carisbrooke.

Winchester: Esta ciudad del condado de Hampshire, en la zona alta del río Itchen, es una parada de la carretera real. También es sede de uno de los legados del Supreme Collegium. Winchester es la futura ubicación de Camelot.

Windsor (castillo): Es un castillo cerca de Staines que protege el cruce principal del río Támesis. El Castillo de Windsor también es una parada de la carretera real.

WINDSOR (condado): Este condado junto al río Támesis incluye la ciudad de Staines, el Castillo de Windsor y el Bosque de Windsor.

Winteringham: Esta ciudad de Lindsey es un cruce importante del río Humber. También es la parada más septentrional de la carretera real.

WUERENSIS: Es un condado en la parte alta del río Avon que incluye las ciudades de Warwick y Kinetown.

Yarmouth: Esta ciudad del condado de Caerwent en la desembocadura del río Yar es un pequeño puerto, principalmente para la flota real.

LA CORTE DEL REY Uther

Una corte es tan importante como su rey. No todo el mundo puede saberlo todo, por ello los miembros de la corte son importantes para el bienestar del reino. Uther tiene muchos consejeros y muchos de ellos le hacen declaraciones que se pueden compartir con los caballeros jugadores, bajo las circunstancias apropiadas y que generalmente se recogen en la sección «Noticias» de cada año de este capítulo.

Brastias aporta información sobre los asuntos internos de la corte del rey.

Madoc, sobre los asuntos de guerra y Estado.

Merlín, guía, sabiduría y magia.

Ulfius, información diplomática sobre lo que sucede fuera de Logres.

Año 485

CORTE

La corte se celebra en Leicester, en Lindsey.

INVITADOS ESPECIALES

Sir Madoc, hijo de Uther.

El Duque Lucius de Caercolun.

COTILLO

—¡Es terrible! ¡He oído que cientos de sajones han desembarcado para reforzar al Rey Hengest! Es el hijo del Diablo, eso seguro.

—Yo confío en que el Príncipe Madoc cuidará de nosotros. Es lo suficientemente apuesto y habla con considerable valentía. Pero la verdad dependerá de cómo se comporte en la batalla, por supuesto.

—Bueno, yo diré que es bastante malo que sea ilegítimo. Ningún bastardo va a heredar automáticamente. Será difícil, puedes estar segura, a menos que su gloria sea realmente grandiosa cuando el viejo rey muera.

—Escuchad, queridas. Lo que se lleve al resistente Rey Uther tendrá que ser algo monstruoso. ¡Madoc va a tener que esperar mucho tiempo para recibir cualquier herencia!

—Pero ¿no crees que da mala suerte hablar de ese modo?

—Dime, ¿tú sabías que Merlín se ha ido?

—Bueno, va y viene a su antojo.

—Sí, pero se ha ido otra vez, y en un momento como este...

NOTICIAS

Madoc: «¡Los espías dicen que otro ejército sajón ha desembarcado en el este! ¿Nunca se acaban esos diablos? Se llama Aethelswith, pero no sabemos sus planes. El rey ha ordenado al Duque Lucius de Caercolun que se prepare, pero nuestro



Sir Madoc



ejército no se va a distraer. Vamos a atacar al Rey Aelle, como teníamos planeado, incluso si algunos de nuestros cobardes vasallos no responden. Bastardos desleales, jeso es lo que son! Caercolun no va a estar allí, pero eso son órdenes del rey. ¡Pero ese de Cornualles, es el peor de todos!».

El ejército se reunirá en Silchester.

CONVERSACIÓN REAL

«Vamos a atacar a los sajones del Rey Aelle. Nos pondremos en marcha tan pronto como los caminos estén despejados, con cualquier tropa que se haya reunido. No necesitamos a esos díscolos nobles. No hay duda de que ellos también están bajo el ataque de los sajones, quienes tienen que haber vaciado sus tierras para que hayan venido todos aquí».

INTRIGA

«Merlín está ausente porque está exhausto tras haber usado su magia el año pasado para ayudar al Rey Uther a ganar la batalla de Damen. Pero el rey ha prometido ayudar al Duque Ulfius de Silchester.

¿No sabes que los magos tienen que dormir cuando usan sus poderes a tan gran alcance? Y el rey es muy impetuoso sin la guía del mago. ¡Espero que no esté actuando apresuradamente!».

EVENTOS

Uther convoca a su ejército para que se reúna en la ciudad de Salisbury a principios de verano. El Conde Roderick viene con todos sus caballeros, incluidos todos los caballeros jugadores. El conde los asigna a una unidad liderada por sir Amig (habilidad de Batalla 19), el viejo caballero que los entrenó. Los nuevos caballeros deberían sentirse cómodos con él dirigiéndolos. Es un abanderado y además tiene seis caballeros vasallos propios.

Antes de la batalla, alguien se da cuenta de que algunos de los vasallos de Uther no han aparecido en la asamblea. Entre ellos, el señor ausente más prominente es el Duque Gorlois de Cornualles.

BATALLA DE MEARCRED CREEK

Mearcred Creek se encuentra en Sussex.

La Primera Carga es contra infantes sajones, determinada al azar utilizando la tabla de Enemigos de Batalla (Sajones) en **Pendragón**, página 255. El resto del combate es contra tropas sajonas al azar. Sin embargo, todos los sajones van a pie, por lo que los caballeros montados tienen un modificador de +5 a todas las habilidades de combate.

Tamaño de la unidad de los jugadores: +7 a los caballeros jugadores.

Habilidad de Combate del Comandante de la Unidad: 19.

Duración de la batalla: 5 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

Rey Uther (Batalla = 19)

Rey Aelle (Batalla = 17)

Modificadores

Uther tiene mejores tropas: +5

Después de la batalla

Vencedor: Ninguno.

Botín: Ninguno.

Gloria: 30 por ronda.

BATALLA DE COLCHESTER

El Rey Aethelswith navega desde Kent con su ejército continental, así como con muchos guerreros del Rey Hengest. Toman tierra cerca de Maldon y saquean todo lo que pueden hasta que el Duque Lucius reúne a su ejército y se encuentra con ellos en el sur de Colchester. La lucha es encarnizada, pero los sajones prevalecen y el duque tiene que retirarse hacia Colchester. Los refugiados britanos huyen al Bosque de Quinque-roi, pero son perseguidos y esclavizados por centenares.

CORTE DE NAVIDAD

Corte real: El estado de ánimo en la corte de Navidad es lúgubre: una victoria sajona en Caercolun y unas tablas en Sussex no aportan mucha alegría. El rey está completamente abstraído, manteniendo muchas conferencias secretas con sus barones y tras las cuales ellos mismos parecen estar de un pésimo humor.

Corte de Salisbury: El Conde Roderick está pensativo. Urge a sus nuevos caballeros a practicar duro las artes de la guerra. «No es momento para poesía», dice.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial en la Fase de Invierno:

Hampshire, Sussex: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Caercolun: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

LA CORTE DEL CONDE

Con el tiempo, presuntamente los caballeros jugadores llegarán a ser los caballeros más importantes de la corte del conde. Por ahora, hay un par de caballeros que se pueden usar como «líderes tipo» para tu campaña. Cuando necesites a alguien de la corte para decir en voz alta una opinión particular, estos son los tipos que van a hacerlo si no lo hace ningún personaje de los jugadores.

Sir Lycus: Un guerrero de caballería humilde, una máquina de matar obediente, con una mente práctica e implacable.

Sir Bar: Es alto y un poco corto de entendederas, fuerte y obediente. Sir Bar va a cualquier sitio donde piense que va la mayoría.

Sir Leo: Líder moral de la casa, sir Leo es un caballero honesto que intenta hacer el bien, pero no siempre lo hace bien.

Ser Alto Rey

Uther quiere ser Alto Rey, pero no puede simplemente ignorar o aprovecharse del resto de gobernantes de las tierras circundantes, ya que tiene un objetivo mayor que da forma a sus decisiones. El Rey Uther es actualmente el legítimo rey de Logres, el reino más grande y poderoso de Britania. Aun así, esto no es suficiente para el ambicioso Pendragón. Su hermano, Aurelio Ambrosio, y muchos otros gobernantes antes que él también fueron Altos Reyes de Britania. Uther quiere este honor en parte solo por el renombre, pero también porque le proporciona ciertos poderes sobre los reyes del resto de reinos. Piensa que, si pudiera reunir a todos los caballeros, podría expulsar a los sajones para siempre.

Existen dos modos de convertirse en Alto Rey. En primer lugar, Uther puede desatar una guerra y conquistar a todo el mundo, tras lo cual todos tendrían que jurarle lealtad. En segundo lugar, puede utilizar la política en lugar de la fuerza: puede ser elegido como Alto Rey por una organización llamada el Supreme Collegium. Los mejores Altos Reyes britanos fueron elegidos: Constantino el Grande, Maxen Wledig, Aurelio Ambrosio e incluso el malvado Vortigern. Ser elegido legitima los poderes políticos y otorga autoridad. Esto es lo que Uther prefiere.

EL SUPREME COLLEGIUM

El Supreme Collegium es el cuerpo de «hombres sabios de Britania» y la única fuente de los grandes y antiguos poderes de la Justicia y la Fe. El Supreme Collegium se reunió por primera vez en tiempos del Imperio Romano. Era agosto del año 306 y el Imperio estaba en guerra civil. Los hombres nobles de Britania se reunieron y nombraron a uno de ellos para ser el Alto Rey: Constantino. Desafió a sus enemigos y trajo de nuevo la justicia y la ley al Imperio. Se convirtió en el Emperador Constantino el Grande después de que unificara el Imperio Romano e hiciera del cristianismo su religión oficial.

En Britania, el augusto cuerpo del Supreme Collegium se siguió reuniendo y, con el tiempo, seleccionó a otros Altos Reyes. En el año 415 eligieron a un líder nativo britano para gobernarlos, ya que el Imperio Romano se había vuelto débil y egoísta, abandonando a las buenas gentes de la isla frente a los bárbaros. Las decisiones del Collegium siempre se han respetado, ya que son los gobernantes legales de la isla. El último elegido fue el hermano mayor del Rey Uther, Aurelio Ambrosio.

El concilio estaba originalmente compuesto por la gente más distinguida de entre todas las tribus britanas e instituciones romanas. Finalmente, el número de asientos se estableció en 28, uno por cada una de las grandes ciudades de Britania. Con el tiempo, el derecho de tener un asiento cambió en varios lugares. Algunos los mantuvieron por herencia familiar o porque fueron designados por el líder local, mientras que en otros el legado todavía se seleccionaba de entre los líderes del lugar.

El Supreme Collegium solo está sometido a sí mismo. Es un cuerpo político legal y debe ajustarse de manera estricta a sus reglas tradicionales para desempeñar su función. El Collegium debe reunirse donde sea que se tiene que seleccionar un nuevo Alto Rey o donde decidan hacerlo de manera mutua al menos 15 de sus 28 miembros. A todos los miembros se les

debe notificar la reunión con seis meses de adelanto. Todos aquellos que asistan al encuentro pueden votar, pero no se permiten representantes. El resto de procedimientos oficiales propios deben cumplirse, pero cuando se anuncia el resultado de la votación, las consecuencias son permanentes. Llegar a un acuerdo requiere que 3/4 de los miembros asistentes del Collegium voten para elegir a alguien como Alto Rey.

Por desgracia, actualmente el Collegium se encuentra sumido en una especie de caos. Los sajones han destruido una de sus sedes, Canterbury (aunque Uther afirma que él puede reemplazarla). Ahora los asientos están ocupados por hombres que gobiernan lugares que ya no son importantes (Manchester, Bulith, etcétera) y otros, por hombres que odian Logres y a Uther (Totnes, por ejemplo).

Doce miembros del Collegium son vasallos de Uther. En este momento, este tiene la seguridad de que también tiene el apoyo de algunos de los votos que no son de Logres, pero por el momento no todos sus vasallos son lo suficientemente leales como para votarlo a él de manera automática. Detrás del cobarde escudo de una votación secreta, tienen poder para desafiarlo. Debe de tener en cuenta que tienen este poder y que cada legado votaría por él solo por amistad, necesidad o admiración, pues siempre está intentando obtener la mayor lealtad, pero Uther es un rey impulsivo, por lo que existe el riesgo de que su fuerte temperamento acabe con sus planes a largo plazo o, mejor dicho, los de Merlín.

LOS 28 LEGADOS DE BRITANIA

Los siguientes asientos de los legados del Collegium se encuentran recogidos por sede, junto con el nombre de la persona que ostenta el cargo ahora.

Alclud, el Rey de Strangorre
Caer Beris, a las afueras de Bulith Wells, el Rey de Powys
Caer Caradoc, el Duque de Gloucester
Caer Constantine (Totnes), el Rey de Cornualles
Caerwent, el Rey de Escavalon
Cambridge, el Conde de Huntington
~~Canterbury, el Conde de Kent~~ (posición destruida)
Carduel (Carlisle), el Rey de Gorre
Carlion (Isca), el Arzobispo de Carlion (Iglesia Romana)
Carohaise (Wall), el Rey de Cameliard
Ciudad de las Legiones (Chester), el Duque de Cheshire
Colchester, el Duque de Caercolun
Doncaster, el Rey de Roestoc
Dorchester, el Pretor de Dorset
Eburacum, el Rey de Malahaut
Exeter, el Duque de Cornualles
Ilchester, el Conde de Jagent
Leicester, el Duque de Lindsey
Londres, Señor Alcalde de Londres
Manchester, el Rey de Amans
Oroquelenes (Wroxeter/Viroconium), el Rey de Orofoise
Sarum, el Conde de Salisbury

Silchester, el Duque de Silchester
Sinadon Caernarfon (Segontium), el Rey de Gomeret
San Albans, el Arzobispo (cristiano britano) de San Albans
Vertis (Worcester), el Rey del Dean
Wells, el Rey de Somerset
Winchester, el Conde de Hampshire

Fuente: La lista anterior se ha adaptado (con algunas modificaciones) de «Las 28 ciudades de Britania» de Nennius, un monje galés autor de *La historia de los britanos*.

Año 486

CORTE

La corte se celebra en Windsor.

INVITADOS ESPECIALES

El Pretor Syagrius de Soissons.

Merlín el Mago.

COTILLEO

— ¡¿No es terrible lo de Maldon y Colchester?! ¡Mi señora tiene tres primos viviendo con ella ahora! ¡Esos horribles salvajes! ¡Oh, es el fin de Britania! ¡Rezo todos los días para que el Rey Uther los mate a todos!

— Escuchad, queridas, se dice por todas partes. Mi último amante, aquel monje, me contó que los malvados francos son incluso peores. Han invadido el último campamento militar romano en la Galia. Los bárbaros están por todas partes.

— ¿Y a quién le sorprende? Desde que la gran ciudad de Roma cayó, todo allí es deprimente. Quizás es el fin del mundo.

— Pero ¿no tenéis miedo de que vengan aquí? ¡Probablemente esos salvajes estén viniendo hacia aquí ahora mismo!

— No hay nada de lo que preocuparse. Cuando estuve en los aposentos del rey, vi que Merlín ha vuelto. En la cocina estaba su plato de comida habitual. Parece demacrado y cansado.

— Bueno, tú también lo parecerías si tuvieras que dormir durante seis meses sin comer. ¡Es como un maldito oso!

NOTICIAS

Madoc: «Es hora de la venganza. Voy a asaltar y hostigar a esos sajones de los alrededores de Colchester. La mayoría de ellos ahora están desperdigados en bandas y deberíamos ser capaces de matarlos a todos antes incluso de que sepan que estamos allí. Yo conduciré a los caballeros durante el asalto».

CONVERSACIÓN REAL

«El notable e infame rey bárbaro Claudas de los francos ha conquistado Soissons, el último puesto avanzado romano en Europa occidental. El buen Pretor Syagrius ha venido a pedirnos ayuda para recuperar sus tierras. Lo estamos considerando. Por favor, tratadlo con amabilidad y hospitalidad, como si fuera un britano».

INTRIGA

«Syagrius ofrece la mitad del tesoro del rey franco a Uther si el ejército toma París, pero Uther no quiere pasar mucho tiempo en el continente. El rey está preocupado por su propia tierra y tener vasallos reacios no ayuda».

EVENTOS

Como siempre, los caballeros jugadores se dirigen a Sarum para cumplir su deber para con el Conde Roderick. Están emocionados por la futura incursión a la región de Colchester. Pero, en su lugar, Roderick les asigna deberes de guarnición. ¡Qué decepción!

AVENTURA: LA ESPADA DEL LAGO

Su deber como guarnición incluye hacer patrullas montadas de vigilancia por las fronteras de la región (ver la aventura PATRULLA A CABALLO). Un día, durante una patrulla, los caballeros jugadores tienen la siguiente aventura.

Escenario: Durante el camino conocen a un anciano vestido con harapientas pieles de cabra que les pide un favor. Les dice que su preciada vieja cabra se ha escapado hacia las colinas cercanas. Como es demasiado viejo y débil para trepar detrás de ella, ¿podrían hacerlo los buenos caballeros? El anciano asegura ser un campesino del conde y dice que solía servir en su corte como pastor de cabras. Parece saber un poco sobre la corte en general, si se le interroga.

Si los caballeros se niegan a ayudarlo (y pueden hacerlo perfectamente: ¿por qué deberían ayudar a ese campesino? ¡Tienen cosas mucho más importantes que hacer!), haz que vean la cabra, pues realmente es bastante grande. Por ello, pueden hacer una tirada de Suspica, con un modificador de +5 por el tamaño de la cabra (éxito = sospechan que aquí está sucediendo algo especial).

Si aun así se niegan, siguen con sus asuntos y la aventura se acaba.

Problema: Si deciden ayudar al anciano, deben subir la colina. Pueden hacerlo a caballo si lo desean, la ladera no es muy empinada ni traicionera. En lo alto hay unas antiguas ruinas, poco más que unos cimientos de una casa solariega de unos tres pies de alto. Una gran cabra macho rumia y los mira mientras se aproximan. Cuando están cerca, se da la vuelta y huye hacia el bosque.

Si los caballeros la persiguen, entra en una zona con árboles dispersos y arbustos. El follaje no es tan denso como para no poder montar a caballo, pero la cabra todavía les saca ventaja con facilidad. Se resbala y cae en unos arbustos, desaparece por un momento, y de repente bala con intensidad, como si le doliera algo.

En ese momento aparece un gigante más bien pequeño, con tres ojos, agarrando a la cabra por los cuernos. La cabra está balando y dándole coces sin causarle ningún daño. El gigante ve a los caballeros y tira la cabra a un lado. Si los caballeros no atacan inmediatamente, el gigante coge una roca y se la tira a uno de ellos. Si los caballeros jugadores han desmontado, pueden Esquivarla.

Si los caballeros atacan, el gigante arranca un árbol para usarlo como arma.





El gigante de tres ojos: Gloria ganada 100; TAM 30, DES 7, FUE 24, CON 25, APA 5; Velocidad 3; Armadura 15; Inconsciente 13; Herida Grave 25; Derribo 25; Puntos de Golpe 55; Velocidad de Curación 5; Daño 9d6.

Habilidades de combate: Árbol pequeño 18, Piedra que tira 12 (7d6), Presa 15 (4d6).

Habilidades: Evasión 4.

Modificador de Prudente: +5.

Si todos los caballeros mueren o resultan heridos de gravedad, o si huyen sin matar al gigante, la aventura se ha acabado para ellos. Cualquier superviviente debe volver y contarle al conde lo que ha ocurrido, con lo cual este enviará una partida más fuerte con un líder para que mate al gigante.

Si salen victoriosos, oirán al anciano por la ladera detrás de ellos riéndose y vitoreándolos. Los felicitará por su gran coraje y destreza. Conforme se aproxima, una nube de niebla y humo lo rodea por un momento y los caballeros pueden ver que en realidad el hombre es Merlín. Si los caballeros están incapacitados, Merlín usa su magia para curarlos.

Secretos: Merlín dice a continuación:

—Lo haréis. Venid conmigo. —Y con esto se adentrará en el bosque. Si los caballeros le hacen cualquier pregunta, dice —: Silencio, por favor. Necesito guardias para protegerme de los monstruos, no inquisidores.

Después de una caminata relativamente corta, permite que hagan una tirada de Percepción o de Cultura Feérica. Éxito = ven que el bosque que tienen enfrente brilla de una forma un tanto extraña. Crítico = es una zona de un bosque encantado.

—Dejad los caballos aquí con vuestros escuderos —ordena Merlín. Hace un par de gestos mágicos y, con su bastón por delante, avanza sin mirar atrás. Los caballeros deben acompañarlo a pie. Si alguno intenta ir a caballo o si algún escudero los acompaña, la escena que tienen delante de ellos tiembla. Tienen una oportunidad más para obedecer a Merlín. Si algún caballero sigue sin obedecerlo, él y sus escuderos se pierden inmediatamente en el bosque y se quedan Fuera de la Historia.

Merlín se para y, señalando con su bastón, dice:

—¡Ahí! ¡Protegedme ahora, buenos caballeros, por vuestro rey y por vuestras vidas!

Entre la maleza aparece un hombre con dos espadas montando a caballo, pero tanto el hombre como el caballo son de un color verde oscuro parecido al barro. El corcel parece imposiblemente ágil entre los árboles, cabalgando por donde las monturas de los caballeros habrían sido incapaces de avanzar. El hombre verde mira a los caballeros, ruge y carga.

—¡Haced vuestro trabajo ahora, caballeros! —dice Merlín. Si se preocupan en girarse hacia él, verán que está dando zancadas hacia una pequeña barca en la orilla del lago sin

ni siquiera mirar atrás. Si los caballeros le dicen algo, él no responde nada.

Criatura: Mientras el hombre carga hacia ellos, surgen nuevos brazos de su cuerpo y agarra grandes ramas como armas. Cuando llega a distancia de combate cuerpo a cuerpo, tiene un arma para cada uno de los caballeros (4 caballeros a pie pueden atacarlo al mismo tiempo). Los caballeros pueden darse cuenta de que el hombre verde está intentando pasar a través de ellos hacia Merlín. Su trabajo es evitarlo.

Este enemigo es bastante poderoso, no importa la cantidad de daño que se le inflija, el jinete nunca parece tambalearse lo suficiente como para necesitar hacer una tirada de DES para mantenerse. El caballo deja un rastro de agua detrás de él, y es agua lo que mana de sus heridas mientras lucha. Por supuesto, el jinete no es realmente un jinete sobre un caballo: tanto «hombre» como «montura» son una única criatura, un *nukalavee* (ver Apéndice 1).

La criatura pelea hasta que muere, momento en el que los caballeros pueden ver que las apariencias engañan y que no se trata de una persona en un corcel, sino realmente de una sola criatura. Una vez asesinado, el *nukalavee* se derrite lentamente hasta dejar solo un montón de cieno verde tras de sí, como si fuera más bien las algas de un estanque. Cuando la empresa haya acabado, Merlín les puede explicar lo que es un *nukalavee* si se lo preguntan.

Si los caballeros no lo detienen, el monstruo pasará por encima de ellos. Son más lentos que él dado que van a pie, pero podrían verlo alcanzar el estanque y salir disparado, galopando por el agua, que solo le llega hasta la altura de las rodillas. Ataca a Merlín, quien alza su bastón para pelear con él. El monstruo lo agarra y ambos se hunden salpicando espantosamente mientras luchan, hasta que desaparecen. La barca vacía va sin rumbo. Los caballeros han fracasado. Cae la noche, no hay signos de que Merlín vaya a salir a la superficie.

Si matan al *nukalavee*, los caballeros se dan cuenta (si no lo habían hecho antes) de que Merlín los ha dejado atrás. Pueden seguirlo hasta el agua si lo desean. Su rastro conduce hasta el lago del que debía de proceder el monstruo.

Ahora lo ven de pie en una pequeña barca en medio de un pequeño lago, sobre el cual se arremolina una leve niebla movida por silenciosas brisas. Un brazo surge del agua empuñando una preciosa espada que destella a la luz. Los leves murmullos de Merlín se pueden escuchar desde el otro lado del lago mientras se agacha y, con gran reverencia, toma la espada con ambas manos. El brazo desaparece bajo el agua, Merlín se yergue y la barca, por sí misma, se mueve solemne hacia la orilla.

En la orilla, Merlín se baja de la barca y esta desaparece en la neblina. El mago guarda cuidadosamente la espada entre sus ropas.

— Bien hecho, caballeros — dice —. Britania está en deuda con vosotros. Podéis partir ahora.

Regresa hacia el bosque con un paso vigoroso, hacia donde los caballos y los escuderos esperan.

Después de esto, los caballeros deben hacerle saber al conde toda la aventura, quien es el primer sorprendido de que se hayan encontrado con Merlín y quien se maravilla con lo que ha ocurrido. Les pregunta detalles, pero los caballeros solo pueden decir lo que saben. El conde los felicita efusivamente, ordena una fiesta y les da un lugar de honor en la mesa principal.

Gloria: 50 puntos por haber ayudado a Merlín con éxito. Divide la gloria de los monstruos derrotados entre los combatientes.

GUERRA EN EL CAERCOLUN MERIDIONAL

En el este, los sajones están esclavizando a todos los britanos que pueden y asesinando a todos los que tratan de huir. El ejército britano responde haciendo escaramuzas durante todo el verano. Pero aún quedan más sajones que britanos y, cuando el Duque Lucius sale con su ejército, el enemigo se reúne pronto y les planta batalla. Cerca de Ipswich, el duque es emboscado y asesinado, aunque gran parte de su ejército escapa hacia el norte.

El rey envía a sir Brastias para que ponga orden en la zona. Brastias reúne al ejército y los sajones dejan de avanzar. Después de esto, Brastias da a conocer sus victorias, pero todo el mundo sabe que no ha ocurrido nada estratégicamente significativo.

La mayoría de los refugiados se dirigen a Silchester y algunos llegan tan lejos como Salisbury.

CORTE DE NAVIDAD

Corte real: El Rey Uther vuelve a estar descontento. Continúa revisando si la producción de armas sigue en curso, y muchos mercaderes y trovadores (esto es, los espías que tiene en otras cortes) lo visitan. Muchos de ellos son del continente.

Corte de Salisbury: El conde Roderick es pesimista respecto a la derrota de Caercolun, pero realista sobre las relativamente leves pérdidas que sufrieron sus hombres. Comenta los sucesos y hace planes con sus caballeros. Está con los caballeros mientras revisan sus caballos y proporciona corceles saludables a todo aquel que lo necesita.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Caerwent: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

CORTE

La corte se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

La corte real tiene lugar en la corte del Conde de Salisbury. Por ello, el Rey Uther, más su vasta corte y su familia, están presentes junto al Príncipe Madoc y sus criados.

También se han unido a la corte un amplio número de otros nobles y sus séquitos.

COTILLO

—¡Odio cuando viene el rey! Todo el mundo se cambia de aposentos... Después de un duro día de trabajo ¡ni siquiera puedo recordar dónde se supone que tengo que dormir!

—Yo no. Me alegra tenerlo a él y a su ejército aquí. ¿Quién sabe lo próximo que harán esos sajones? ¡Están por todas partes! Las tierras del este han sido devastadas por las guerras.

—¿Lo has oído? El Pretor Syagrius fue a visitar a los reyes de Malahaut y de Cornualles, pero lo rechazaron rotundamente. Dijeron que había demasiados sajones e irlandeses en la isla como para dejar sus dominios desprotegidos.

—Oh, por cierto, ¿dónde está ahora ese Merlín?

—Por mí que le zurzan a ese hijo del Diablo.

NOTICIAS

Madoc: «El almirante está buscando voluntarios para hacer incursiones a los sajones a lo largo de la Costa Sajona. El objetivo es simplemente destruir todos los barcos que sea posible».

Ulfius: «El victorioso Rey Aethelswith, el nuevo sajón, ha empezado a llamarse a sí mismo Rey de los Sajones del Este. A nadie le importa realmente».

CONVERSACIÓN REAL

Los señores de Logres han sido convocados para reunirse en Sarum cuatro semanas después de Pentecostés. Todos los nobles deben comprobar que han dejado sus posesiones a salvo cuando se marchan, que se han llevado a cabo todos los deberes feudales y que han dejado suministros en todos los castillos por si los asedian el año que viene.

INTRIGA

El rey y sus nobles están discutiendo la opción de invadir la Tierra de los Francos. Ya ha ordenado reunir los barcos, así como la reparación de la vieja flota que un día ordenó construir su hermano.

EVENTOS

AVENTURA: EL BANQUETE DE LA GRAN ESPADA

Escenario: La corte de Sarum, en el banquete de Navidad.

Evento: El banquete de Navidad es una de las tres veces al año en las que el rey se pone la corona, por lo que todo el mundo

viene a la corte para participar. El Castillo de Sarum está abarrotado con la presencia del Rey Uther y su séquito. Sin embargo, todo el mundo está invitado al evento anual. Dura una semana.

En diversos momentos, se dan regalos. Todo sucede según lo previsto: los sirvientes reciben regalos del conde en primer lugar, luego los caballeros (por eso los caballeros jugadores que son caballeros bachilleres obtienen su ropa anual, etcétera). Luego el conde les da regalos a los oficiales de su casa y después, a los miembros de su propia familia.

A continuación el rey hace lo mismo para su familia, sus caballeros y sus oficiales. Por último, le da a su hijo un nuevo juego de armadura y una generosa cantidad de varios señorios en el Támesis y la propiedad del Castillo de Windsor. Es un regalo importante, pero no inusual para la realeza, que tiene muchos gastos.

Entre los condes, Roderick le regala a Uther una hermosa capa ribeteada con piel de oso blanco, importada de Noruega. Todos los duques tienen regalos que superan este. Finalmente, el Príncipe Madoc llama a sus hombres y diez sirvientes vienen portando en parihuelas cofres que contienen un gran tesoro. Los colocan en un semicírculo y, a una señal del príncipe, los abren a la vez. Todos contienen el botín de la guerra: un cofre de monedas de plata, otro de monedas de oro, uno de cálices y platos, otro de joyas, otro de plata y oro, otro de joyas rojas y púrpuras, otro de rollos y brocados de seda, otro de telas de oro e hilados de plata. El Príncipe Madoc desenrolla una tela como si fuese una alfombra. Todo el mundo ve que es un estandarte de batalla tomado de un jefe sajón muerto.

El rey desciende y camina hacia el tesoro para admirar los bienes. Toma varias cosas y las tiende con cariño a sus señores: cálices grabados, joyas y un rollo de tela de seda para uno; un gran collar de oro y un libro para otro, y así sucesivamente, pareciendo saber cuál es el regalo perfecto para cada hombre. Luego un puñado de plata para sus caballeros y otro para cada caballero visitante (1 £ para cada caballero jugador de Salisbury, o quizás más si su Gloria lo justifica).

Después de un buen rato, parece que se han acabado todas las entregas de regalos y se despeja el Gran Salón para poder colocar las mesas para el banquete. De repente, al fondo de la sala se forma revuelo entre la gente: un heraldo entra corriendo y vociferando.

—¡Les presento al Gran Merlín el Mago, el Guardián de Britania! —dice, justo en el mismo momento en el que el impaciente mago entra en la sala. No mira ni a derecha ni a izquierda, sino justo de frente, hacia donde se sienta el Rey Uther en el trono del conde.

—Bienvenido, Merlín, a estos salones —dice el rey—. Siempre eres bienvenido en mi corte.

Merlín le da las gracias al rey y habla en voz alta y clara:

—Oro y plata, telas de tierras lejanas, sin duda son regalos que merece un rey. Vos, Uther, merecéis más todavía, ciertamente ningún otro en el mundo se ha sentado antes más alto que vos, ni siquiera los emperadores de Roma. —Uther está claramente halagado—. Mas aún os falta una cosa. —El rey frunce el ceño, la sala murmura—. Un hombre tan grande merece solo lo mejor, y quien traiga paz a toda nuestra gran

tierra merece todo aquello que le ayude a obtenerlo. Por eso yo, vuestro humilde servidor, me complazco en regalaros, con mis débiles manos, esto. —Y de debajo de sus ropas saca una reluciente espada cuya luz propia provoca que todo el mundo suspire con deleite y maravilla.

Incluso el rey está sorprendido y se pone de pie. Merlín toma la espada por la punta, cubriéndose las manos con las ropas para no manchar la hoja, y le extiende la empuñadura al rey.

—Para el Alto Rey —dice Merlín, y exclama en voz alta y triunfante—: ¡Excalibur, la Espada de la Victoria!

Todos comienzan a murmurar, y cuando el rey toma la espada rompen en aplausos y vítores. Es evidente que el rey está muy complacido.

—Seguro que ahora —dice— nadie podrá oponerse a mí.

—Todo lo que necesitáis —dice Merlín— es seguir siendo justo.

El Rey Uther sujeta la reluciente espada y la mira maravillado.

—Ahora estoy preparado para visitar a algunos amigos míos.

Ulfius, en una mesa cercana, se ríe entre dientes. Uther nombra a los nobles que lo acompañarán a visitar al Duque de Lindsey, y entre ellos se encuentra el Conde de Salisbury.

—Esto es motivo de celebración —dice Uther—. Traed las mesas y hacedle un sitio a mi derecha a Merlín, cuya sabiduría y verdad guía nuestra buena tierra.

—Gracias, señor —dice el mago. Entonces, asumiendo que los jugadores le ayudarán en la aventura LA ESPADA DEL LAGO, se vuelve hacia el Conde Roderick y dice sobre estos caballeros—: Mire bien a estos hombres y deles riendas para ayudar a Britania.

Y empieza el banquete.

Secretos: Excalibur es, por supuesto, la espada que Merlín consiguió con la ayuda de los personajes. Unas ocho horas después, cuando el banquete se ha acabado, el conde dice:

—Con el permiso de mi señor Merlín.

Y llama a los caballeros para que narren su aventura. Todo el mundo atiende embelesado: muchos caballeros con envidia, muchas mujeres con un brillo en los ojos, el pecho jadeante y miradas cargadas de deseo se vuelven hacia cualquier caballero jugador que no esté casado (y quizás incluso a los que sí lo están...).

Gloria: Por esta presentación ante el Alto Rey y la corte, todos los que han ayudado a conseguir la espada reciben otros 50 puntos de Gloria.

Gancho para los jugadores: De aquí en adelante el conde presta atención a los caballeros con más frecuencia y también les da algo más de poder de decisión en sus acciones de lo que es normal para unos caballeros vasallos. Ve que en cierto modo son especiales y no quiere reprimirlo.

UNA ELECCIÓN

Más tarde, el conde les cuenta a los caballeros que pueden acompañarlo con el rey si lo desean o pueden ir con las incursiones navales por la costa. Es bastante extraordinario: tienen elección propia en el asunto.



Gancho para los jugadores: Deja decidir a los jugadores. En una batalla tienen más posibilidades de conseguir Gloria. El Príncipe Madoc va a liderar la incursión. En resumen, tienen una elección entre la aventura *EMBAJADA DE LINDSEY* e *INCURSIONES NAVALES*.

AVENTURA: EMBAJADA A LINDSEY

Escenario: El rey, con una pequeña guardia, cabalga para encontrarse con su vasallo el Duque de Lindsey en Lincoln. Junto con Uther van Merlín, el Duque Ulfius y muchos otros nobles, incluido el Conde Roderick.

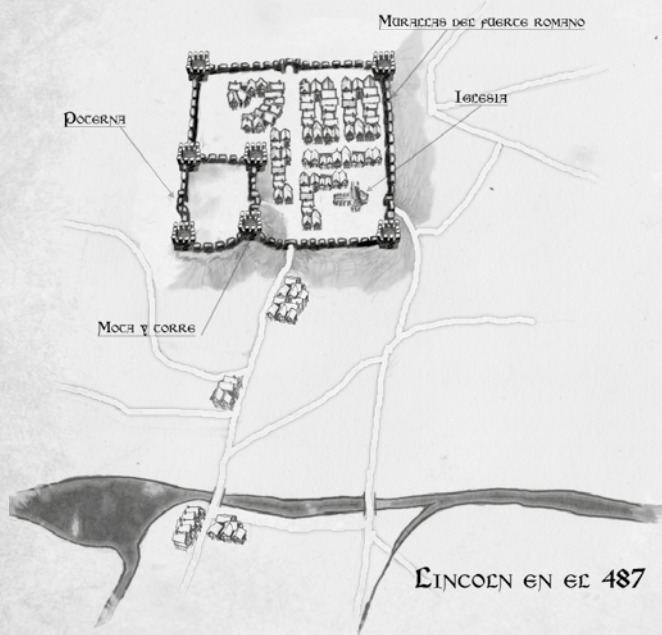
Problema: Últimamente el duque ha sido reacio a obedecer a Uther, está celoso de sus prerrogativas, pero depende también del rey para defenderse contra los sajones de Diera y de los reyes célticos del norte (vasallos de Malahaut).

Personajes: El Duque de Lindsey, uno de los miembros del Supreme Collegium.

Actividades: El grupo alcanza Lincoln, pero el duque no está ahí. Su administrador promete que volverá pronto, así que el grupo se queda durante una semana. Los nobles van a una cacería. Finalmente el duque aparece y, después de un saludo superficialmente cordial, los nobles se retiran para preparar un banquete.

Está claro que el duque no está contento con la presencia del rey. Aun así, es formal y nunca es incorrecto ni insultante (Intriga. Éxito = el duque piensa que el Rey Uther es arrogante y demasiado ambicioso. Todavía necesita probar que Uther no es más que un tirano. Crítico = tiene miedo de Uther).

Soluciones: El banquete es bueno y copioso, aunque no suntuoso. En la mesa, el rey y el duque se comportan con formalidad. Después de cenar empieza el entretenimiento. Algunos bardos cantan y algunos hombres cuentan batallas. Luego el rey llama al mejor orador de los caballeros jugadores y pide que todo el mundo escuche la aventura *LA ESPADA DEL LAGO*.



El caballero elegido puede hacer una tirada de Componer. Éxito = gana un modificador de +5 a la siguiente tirada de Oratoria o de Cantar, Crítico = +10, Fallo = +0, Pifia = -5. Luego tira Oratoria o Cantar. Si es necesario, Uther detiene el relato en el punto en el que Merlín consigue la espada y da permiso a los caballeros para que se retiren. Le da las gracias al orador, que recibe 10 de Gloria por hablar por órdenes del rey.

—Merlín —dice el rey—, ¿puedes contarnos algo más sobre esta espada?

Y, por supuesto, todo el mundo sabe que Uther la tiene, pero Merlín cuenta una parte de la gran historia de Excalibur y acaba sacándola de debajo de su ropa, que reluce entre el humo del salón y disipa todas las sombras.

El Duque de Lindsey está sentado tenso en su silla en este momento, al igual que sus caballeros. Están, quizás a pesar de ellos mismos, bastante impresionados. La actitud del duque se vuelve más cálida hacia Uther, que lo está disfrutando mucho más.

Gloria: 15 de Gloria por presenciar la sumisión de Lindsey.

Opción - Más aventura: Mientras está en la corte, tras el éxito de la embajada de Lindsey, el rey quiere enviar mensajeros al resto de reyes cercanos, invitándolos a que visiten al Duque de Lindsey. Se envía a los caballeros jugadores a la corte del rey de Malahaut en la ciudad de Eburacum.

AVENTURA: EMBAJADA A MALAHAUT

Cuando el Rey David reinaba en Judea, Eburacus fue un poderoso y exitoso rey de Britania que conquistó partes del continente y fundó muchas ciudades. Eburacum fue una de ellas. Creció hasta convertirse en una ciudad importante y rica, con miles de personas viviendo a ambas orillas del río Ouse. En tiempo de los romanos, la ciudad fue una fortaleza legionaria. Las murallas romanas todavía rodean la ciudad real al norte del río.

Recientemente, el Rey Heraut de Aprés ha rodeado a los civiles en los asentamientos del sur con una nueva obra defensiva y ha construido un nuevo castillo, donde reside ahora.

Escenario: Eburacum. Los caballeros jugadores solo están autorizados a estar en la Ciudad Vieja, al sur del río. No conseguirán cruzar el puente ni ninguna de las puertas de la ciudad real.

Problema: El Rey Centurión está fuera, peleando contra los sajones en el este. Los mensajeros deben hablar con él. Pueden esperar en Eburacum o conseguir que alguien los lleve hasta el ejército.

Secretos: No quiere oír hablar sobre la Espada de la Victoria.

Soluciones: Esperar ociosamente o aceptar una oferta para ir a luchar contra algunos sajones que están haciendo incursiones en las cercanías.

Acción - Esperar ociosamente: Los veteranos heridos en el castillo murmuran de forma casi inaudible. Algunos de ellos podrían desafiarlos a una «práctica de lucha con espada». Vagar por la ciudad no está prohibido: tiene dos castillos, aunque los visitantes no pueden entrar a ninguno de ellos.



Después de varias semanas, el cielo se llena de nubes de invierno y la espera finalmente acaba: ve a «Conclusión», a continuación.

Acción - Buscar el ejército: Los caballeros pueden irse, probablemente con un guía, para encontrarse con el rey en el campo. Podrían encontrarse con incursores o exploradores sajones durante el camino. Pueden tener dificultades considerables buscando al rey. Si lo encuentran, les pregunta por su empresa: ve a «Conclusión», a continuación.

Acción - Luchar mientras esperan: El senescal pregunta un día: «Caballeros, ¿estarían interesados en cazar algunos incursores sajones?». De este modo se puede dar un servicio al rey y probarle el honor de los caballeros del sur. Después de llevar a cabo una escaramuza o dos, ve a «Conclusión», a continuación.

Conclusión: El Rey Centurión pregunta por la empresa de los embajadores. Los escucha y luego dice con desprecio: «Decidle al Rey Uther que irá a visitarlo cuando tenga tiempo libre». Luego se da la vuelta, despidiendo a los caballeros. Poco después, uno de sus cortesanos les da a los caballeros salvoconductos para que dejen el reino. Es una fría vuelta a casa.

Gloria: 10 por entregar el mensaje, más cualquier Gloria ganada por los enemigos combatidos.

AVENTURA: INCURSIONES NAVALES

Con el inicio de la primavera, el conde asigna deberes a sus caballeros, pero dales a los caballeros jugadores la oportunidad de elegir sus responsabilidades, como se describe a continuación. Si eligen esta aventura (en vez de EMBAJADA A LINDSEY), les dice: «Sois caballeros prometedores y echaremos de menos vuestra presencia».

Escenario: Los caballeros tienen que presentarse en Hantonne, en la desembocadura del río Test. Apenas aparecen unos

cien caballeros. El almirante es Gwenwynwyn [Gwen-win-win], hijo de Naf, un hombre orgulloso que mira a los caballeros presentes con ojo crítico, pero sin comentarios. El Príncipe Madoc, hijo de Uther, está de pie detrás del almirante.

El príncipe se dirige a la compañía explicando que van a hacer incursiones por razones puramente militares, no para invadir, ni para saquear simplemente, ni por la gloria ni por el amor a la batalla. Van a buscar barcos a lo largo de la costa y, cuando los encuentren, desembarcarán y los quemarán. El trabajo de los caballeros es proteger a los marineros que vayan a la orilla a prender fuego a los barcos. Hay que recuperar y devolver a los barcos a todos los muertos y heridos.

Los barcos no son amplios, tienen tanto remos como velas y tienen una superestructura insignificante. Navegan sin perder de vista la costa y toman tierra cada noche. La flota viaja junta siempre, esperando mantener la superioridad numérica.

Problema: Trata cada desembarco como si fuera una única ronda de batalla con un número al azar de rondas de combate, como es normal en las reglas de batalla (**Pendragón**, Apéndice 4). Los caballeros pueden elegir a uno de ellos como líder de la unidad para hacer la tirada de Batalla. El enemigo siempre son los sajones.

En la primera batalla los caballeros desembarcan cerca de Pevensey, sorprenden a sus enemigos completamente y se enfrentan a 1 sajón por cada 3 caballeros. Los barcos del Rey Aelle (de los sajones del sur) son destruidos con facilidad.

A continuación la flota desembarca en Dover y los caballeros deben pelearse con 2 sajones por cada 3 caballeros. Queman los barcos de los jutos.

En tercer lugar, navegan por el río Blackwater («Agua Negra») y desembarcan en Maldon. Solo hay unos pocos barcos, que queman con facilidad sin luchar. La flota zarpa de nuevo y donde el Blackwater se encuentra con el río Colne, la flota de los sajones del este los encuentra. Se trata de un combate naval, y esta vez hay 2 guerreros sajones por cada caballero jugador. Sin embargo, bien o a duras penas, los caballeros jugadores lo consiguen: los sajones son vencidos y sus barcos huyen navegando por el Colne. Los britanos los persiguen, los caballeros ven que los barcos han sido sacados a la playa y se les ordena desembarcar de nuevo. Hay otra lucha, esta vez con 1 oponente para cada uno, debido a que el resto han sido asesinados en el mar. Los barcos se queman.

Después la flota descansa en Yarmouth. Se le unen refuerzos (quizás más caballeros jugadores para reemplazar a los que están demasiado heridos para continuar), navegan hacia el norte hacia las tierras de Lindsey y vuelven a tener un encuentro en las aguas del río Wash. Otra vez, es una batalla de 2 sajones por cada caballero jugador.

Gloria: La Gloria es de 10 puntos en Pevensey, 20 en Dover, ninguna en Maldon, 30 en la primera batalla naval contra los sajones del este y 30 en la batalla del Wash. Además, consiguen la Gloria normal por cada enemigo asesinado.

CORTE DE NAVIDAD

Corte real: El Rey Uther está de mejor humor. Ha conseguido la promesa de voto de Lindsey, por ello sabe que ha avanzado en su causa. Delibera junto con sus nobles y espías para buscar más entre esos reacios señores del norte en Cumbria. Les pide muchas veces a los caballeros que acudan a sus aposentos para que le vuelvan a contar lo que vieron en Eburacum.

Corte de Salisbury: El conde está hablando sobre política.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Sussex, Kent, Essex, Rheged, Catterick: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Año 488

CORTE

La corte se celebra en Winchester.

INVITADOS ESPECIALES

El Príncipe Madoc.

El Pretor Syagrius.

El ejército britano.

COTILLO

—Pero tengo que decir que me preocupa. ¡Atacar a los francos! ¿No piensas que es estúpido, digo yo, y peligroso? ¡El Rey Claudas nunca ha perdido una batalla! ¿Y si los francos empiezan a invadirnos como los sajones?

—Yo digo que es maravilloso ayudar al Pretor Syagrius. ¡Y por Dios, que la causa es justa! Bien por él.

—¡El rey está atacando a los francos! ¡Bueno, yo creo que conseguirá algún botín el año que viene! ¡Espero que mi marido me traiga alguna de esas cintas francesas!

—¡Eso es lo que parece, pero el rey puede estar atacando Cornualles! Ese duque lo ha insultado ignorando sus convocatorias con demasiada frecuencia. ¡No puede haber tantos irlandeses haciendo incursiones en sus costas!

—Escuchad, queridas, con estos ataques el rey solo está entrenando a los nuevos caballeros, porque hay un nuevo ejército sajón saqueando en el norte. Necesitará veteranos el año que viene.

NOTICIAS

Madoc: «El rey ha ordenado al ejército que se reúna. La mitad de todos los caballeros y la mitad de la infantería se van a reunir en los puertos de Hantonne y de Chichester con provisiones para una campaña de 40 días. Me acompañarán a Francia. El Rey Uther tiene asuntos urgentes del reino aquí y se quedará con la otra mitad del ejército en Britania».

Brastias: «El Príncipe Madoc liderará el ejército a Francia. El Rey Uther tiene asuntos urgentes del reino aquí y se quedará con la mitad de las tropas reunidas».

CONVERSACIÓN REAL

«Por el nombre del Señor y de mi buen amigo el Pretor Syagrius, volveremos al continente y destruiremos todo lo que se interponga en nuestro camino. ¡Es el momento de que todos los buenos caballeros vengan en ayuda de su rey y de su país!».

INTRIGA

Uther desconfía de sus vasallos, especialmente del Duque Gorlois de Cornualles. Además, puede haber un ataque de los sajones o incluso de algunos britanos sobre el reino mientras la mitad del ejército está fuera. El primer culpable de esto sería el Duque Gorlois. También hay un ejército sajón saqueando en el lejano norte, contra el cual incluso el Rey Lot evitó combatir.

EL CONDE BUSCA CONSEJO

El Conde Roderick reúne a sus caballeros y a sus consejeros para que lo aconsejen. Les revela que el rey le ha ofrecido elegir entre quedarse en Britania, bajo el mando del rey, o irse al continente a las órdenes del Príncipe Madoc. El conde quiere saber la opinión de sus caballeros antes de tomar una decisión. Le pide a cada uno de ellos que le dé su opinión, si la tienen, sobre si deberían ir a Francia o quedarse aquí.

Les pide a los caballeros jugadores que hablen en primer lugar, ya que son los miembros más recientes de su corte. El director del juego debe dejarles decir en voz alta su opinión dentro o fuera del personaje. Deja a los jugadores que hagan tiradas de Oratoria si lo desean. Una vez que todos hayan dado su opinión, el director del juego debería decir algo como: «El resto de caballeros hablan, algunos a favor de Francia y otros a favor de Britania, pero los caballeros más viejos coinciden en que lo mejor sería *[hacer lo que la mayoría de los caballeros quisiera]*». El duque está de acuerdo.

—Se lo diré mañana al rey —dice.

EVENTOS

AVENTURA: SALTADORES DE AGUA

Escenario: Si los caballeros se quedan en Britania, forman parte del ejército que se reúne en el Castillo de Sarum. Se ponen en marcha por la decadente calzada romana del oeste desde Sarum a través de Selwod y por Somerset hasta Wells. El Conde de Jagen viene desde el sur al encuentro del rey. El ejército se mueve lentamente al norte, hacia Bath. Allí, una noche, el Rey Cadwy, el Señor de Somerset, se reúne con Uther en secreto.

Problema: A media noche, los caballeros jugadores toman sus puestos alrededor de la tienda del rey. Muchos altos señores están ahí y la voz del rey es lo suficientemente alta como para escucharla fácilmente en la calma de la noche. Uther les dice a sus nobles que el Rey Cadwy está de acuerdo en no resistirse ni rebelarse, pero solo si alguien se ofrece voluntario para ir a los pantanos para atrapar a los saltadores de agua que son una plaga para sus pescadores.

Se supone que los caballeros jugadores serán voluntarios. Anímalos preguntándoles si alguno tiene un valor de 16 o más en Temerario, Valiente o Lealtad (Pendragón) y luego hazles tirar los dados. Éxito = no pueden aguantarse e irrumpen en la tienda para ofrecerse voluntarios para la batalla. El rey mira a Merlín, quien conoce a los caballeros, por supuesto, y con una adusta sonrisa les encomienda la misión.

Los caballeros pueden ir, dos o tres por barca, por el pantano.

Criaturas: Saltadores de agua, uno por caballero (ver **Pendragón**, página 226).

Soluciones: Los monstruos atacan, pero no lo hacen con cortesía uno contra cada caballero, sino que se agolpan todos a la vez contra un bote. Los caballeros son superados en número a menos que enganchen sus barcos juntos.

Gloria: 100 por cada saltador de agua muerto.

Nota: Si no utilizas esta aventura este año, ¡manténla a mano! Es una aventura corta buena para hacer algo algún año en lugar de quedarse en casa.

AVENTURA: INVASIÓN A LA TIERRA DE LOS FRANCOS

Escenario: La flota, la costa de la Galia y la ciudad de Bayeux.

Problema: ¡Invasión! ¡Guerra! Esto no es un problema, ¡es para lo que vivimos!

Personajes: El Príncipe Madoc, el ejército britano y el ejército romano de Soissons, los defensores de Bayeux.

Eventos: La flota zarpa, esperando la combinación apropiada de pleamar y viento adecuados (acentúa este periodo de espera. Sucede cada vez que alguien intenta cruzar el Mar Britano, esto es, el actual Canal de la Mancha). La flota iza velas.

Secretos: Los caballeros jugadores escuchan al Príncipe Madoc hablar con los miembros de su casa. El concilio noble habla (las voces empiezan a aumentar. Pausa para oratoria. Una segunda voz habla y se ríen. La tercera es sarcástica. La cuarta está enfadada. Se intercambian ira y sarcasmos, pero no insultos, etcétera). Finalmente, los nobles hablan tan alto que los caballeros pueden enterarse algo con una tirada de Percepción. Éxito = escuchan al príncipe golpear la mesa con la mano y decir: «Cuatro semanas o una ciudad, no más». El concilio guarda silencio.

Pregunta a los caballeros sin van a hablar sobre lo que han oído. ¿Cómo les hace sentir? Si alguno hace referencia o actúa de acuerdo con un rasgo apropiado, su caballero recibe una marca de experiencia.

Si los caballeros jugadores le preguntan realmente a alguien que estuviera en el concilio qué dijo, el noble se vuelve frío y distante, jugando la carta de Cortesía.

— El concilio del Príncipe no es algo para compartir... — dice, y tu caballero sabe que en realidad quería decir: «con meros caballeros».

Sí, el jugador ha superado las fronteras de la familiaridad (incluso si habla con el Conde Roderick).

Soluciones: Haz tu trabajo, sir Caballero.



El ejército desembarca cuando un puñado de mercenarios irlandeses descalzos, *kerns*, bajan de uno de los barcos y vadean hasta la orilla. Cuando algunos edificios en la costa empiezan a arder, los barcos más pequeños echan el ancla y la infantería se dirige a la orilla en pequeñas barcas. La flota leva anclas y zarpa hasta un pequeño pueblo pesquero cercano. Al siguiente amanecer, se hace una señal desde el pueblo y los barcos se mueven uno a uno hacia un pequeño muelle pesquero para descargar. Les lleva cuatro días desembarcar al resto de la infantería y luego a los caballeros. Cuando ellos y sus caballos están en tierra, ha pasado una semana. Quizás ven irse al Pretor Syagrius a caballo. Pueden ver que los ingenieros ya han talado árboles para hacer máquinas de asedio.

El ejército marcha hacia Bayeaux y pone asedio a la ciudad.

Los caballeros jugadores deberían esperarse una serie de tareas, como escoltar al pretor mientras cabalga por sus antiguas tierras y reúne tropas para expulsar a los malvados francos. Podrían meterse en alguna escaramuza con algunas fuerzas francas locales (utiliza guerreros sajones, pero reduce su Fuerza en 3 y el daño en 1d6). Quizás escolten partidas de forrajeo o tal vez vayan a un templo franco (adoran a los mismos dioses que los sajones) y saqueen sus tesoros. También pueden encontrarse con un grupo de francos desafiantes pero indefensos que escupen a los caballeros y abofetean los hocicos de sus caballos (esto puede ser un buen encuentro para comprobar Indulgente/Vengativo, Clemente/Cruel o Prudente/Temerario).

En cualquier caso, en algún momento el Príncipe Madoc ordena un asalto a la ciudad. Los arqueros lanzan andanadas de flechas incendiarias y los *kerns* asaltan la muralla en masa con escaleras. Consiguen entreabrir una de las puertas, en la que esperan las fuerzas del Conde Roderick, pero claramente están teniendo problemas. Los caballeros jugadores tienen la oportunidad de ser impulsivos y asaltar la puerta y salvar el día... o morir en el intento.

En cualquier caso, el ejército consigue sobrepasar las murallas y saquear la ciudad. Todos los caballeros consiguen un botín de 2d6 + 1 £.

Gloria: 25 por estar en la expedición, 50 por estar en el primer asalto que abrió una brecha en las defensas enemigas.

Después del asalto

El botín del rey se lo llevan con mulas y una carreta de bueyes hasta los muelles de Bayeaux, donde se ha reunido la flota. Los marineros están todos en tierra emborrachándose delante del embarcadero. La infantería está transportando el botín a las dársenas. Los caballeros, como de costumbre, están asignados a proteger las instalaciones y a la gente importante.

Los caballeros jugadores son afortunados por estar de permiso cuando el Pretor Syagrius llega con su escolta britana (¿fueron los caballeros su escolta anteriormente?) y 20 *equites* con elegantes uniformes y armaduras, cabalgando hacia la ciudad para encontrarse con el príncipe. ¿Los caballeros ven este encuentro con Madoc?

El Pretor Syagrius ve a Madoc en la plaza y cabalga hasta él, desmonta dramáticamente al tiempo que su elegante corneata romano toca desde atrás según se acerca cabalgando. El

Pretor Syagrius se arrodilla delante de Madoc y, en voz alta y apasionada, grita:

— ¡La batalla nos espera, señor! Los francos cayeron sobre mi ejército en Rouen. ¡Vayamos a su encuentro y destruyámoslos como juró vuestro padre!

Hay un momento de silencio.

— No lo haremos — dice el príncipe seguro de sí mismo —. Tenemos enemigos en nuestras fronteras y traidores al oeste. Partiremos con la próxima marea.

Syagrius está perplejo.

— Pero vuestro padre juró...

— Yo no soy mi padre — rechaza el príncipe, altivo.

El pretor se enfurece por un momento, pero luego se levanta de manera heroica y grita en latín:

— Entonces, ¡victoria al honorable! Nos vamos y dejamos veneno tras nosotros. — Salta sobre su caballo y se marcha con su escolta.

El Conde Roderick, que estaba viéndolo desde cerca, prohíbe a cualquiera de sus caballeros que vaya con Syagrius por si acaso se les había ocurrido. Si lo hacen de todos modos, pueden seguir a Syagrius a la batalla; lamentablemente, pierde la batalla y, dado que la flota ya ha zarpado, se quedan abandonados en el continente. Aquellos traidores que fueron contra las órdenes de su señor feudal quedan Fuera de la Historia.

El ejército embarca el botín, caballos, caballeros y luego la infantería. Los salvajes *kerns* irlandeses prenden fuego a la ciudad y montan en el barco mientras las llamas barren los muelles en los que los marineros durmieron la noche anterior.

La flota zarpa hacia casa. Pregunta a los jugadores qué se dicen los caballeros unos a otros cuando están juntos, y de nuevo cuando nadie más pueda escucharlos.

CORTE DE NAVIDAD

Corte real: El Rey Uther y el Príncipe Madoc brindan juntos todo el invierno. Todo el mundo está feliz y el rey reparte espléndidos regalos para su familia y señores este año.

Ahora es el momento de hacer que Gorlois obedezca al rey y ponerlo en su sitio, o que algo lo quite de en medio. Ha evitado todas las llamadas a las armas durante años y es un mal ejemplo para el resto de barones. El ejército debe ir el próximo verano para «convencerlo de que sea bueno».

Corte de Salisbury: Ha sido un buen año. Si le preguntan por la supuesta traición del príncipe, el conde responde:

— El príncipe hace lo que ha de hacer. A veces parece que los reyes están exentos de las leyes normales de la humanidad. No es nuestro cometido cuestionarlos, sin importar cuán... cuán perversos puedan parecer. Después de todo, sus acciones son por el bien de Britania. El botín le vendrá bien a su tesorería vacía y el Rey Claudas no nos odiará más de lo que ya lo hace.

Deja a los jugadores discutir lo que significa su ambigua respuesta.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Rheged, Catterick, Northumberland: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Año 489

CORTE

La corte se celebra en Cirencester.

INVITADOS ESPECIALES

Entre los muchos vasallos poderosos de Uther, los siguientes son los dos más notables.

El Duque de Lindsey.

El Duque Ulfius de Silchester.

COTILLO

— ¡Tener por aquí a todos estos duques todas las primaveras hace que vivamos hacinados!

— Sí, pero esta vez no es tan malo, ¿no?

— ¿Tú no piensas que se trata de malas noticias cuando están aquí? ¿Otra guerra? ¿Van a volver aquí los sajones?

— Escuchad, queridas, si están el rey y los duques, ningún sajón se va a acercar por aquí.

— ¡Bueno, yo diría que tener a todos esos hombres por aquí para algunas de nosotras es un placer! (*Todo el mundo se ríe*).

NOTICIAS

Brastias: «Un nuevo ejército sajón liderado por Octa y Eosa está en el norte. Ahora mismo están saqueando Malahaut y asediando Eburacum. El Duque de Lindsey los ha mantenido fuera de Logres lo que ha podido».

Madoc: «Todos los vasallos del rey deben presentarse para la guerra este verano con la mitad de sus caballeros. Traed provisiones para 40 días».

Ulfius: «Se dice que el verano pasado el Rey Claudas venció al Pretor Syagrius».

CONVERSACIÓN REAL

«Marcharemos a Cornualles este verano. El Duque de Lindsey volverá a casa para hostigar a los sajones en los alrededores de Lincoln».

INTRIGA

«Se ha elegido el sitio de la batalla, la confrontación está servida. Pero los vasallos del rey no han traído tantos hombres como hubieran podido».

EVENTOS

AVENTURA: LA PAZ DE EXCALIBUR

Fuente: *Excalibur*, dirigida por John Boorman.

Escenario: Cerca de Somerset, el Rey Cadwy se reúne con el Rey Uther, pero ni el Rey de Somerset ni sus tropas se unen al ejército.

Problema: Los ejércitos se encuentran. Actúa como si fuera una batalla, haciendo las preguntas iniciales («¿Quién es el comandante de tu unidad?», etcétera). Al cruzar el camino, el ejército de Cornualles espera entre los árboles, sobre una colina, cruzando un riachuelo pedregoso. (Percepción. Éxito = se ven hombres con armadura en algunos lugares y arqueros en otros).

Personajes: El Rey Uther, con Excalibur; Merlín; el Duque Gorlois.

Secretos: Los ejércitos están preparados y, dados los números y el terreno, el ejército del rey va a ser masacrado aunque gane.

Soluciones: El Rey Uther se adelanta para negociar, Merlín camina detrás de él. El rey grita:

— ¡Una tierra, un rey!

— ¡Justicia! — grita Gorlois detrás.

— Enseñadle la espada.

Uther saca a Excalibur y esta reluce vivamente incluso a la tenue luz de la mañana. La brillante luz delata las tropas en el bosque, que dan un grito entrecortado y se retiran. El Duque Gorlois mira preocupado a su alrededor y a sus nobles. Están inquietos.

— Contemplad la Espada de la Victoria — dice Merlín —, forjada cuando el mundo era joven.

El duque mantiene una rápida conversación con sus hombres, luego se vuelve hacia Uther y grita:

— Y si me rindo, ¿qué obtengo?

— ¿Qué obtenéis? — empieza el rey, pero Merlín lo interrumpe para decirle unas palabras. Luego el rey continúa —: Toda la tierra desde aquí hasta el mar, en nombre del rey.

— ¡Acepto! — grita el duque. Un gran grito de júbilo se alza en los dos ejércitos y todo el mundo podrá decir más adelante que fueron complacidos por la nobleza de los señores y el bien que se hizo a Logres.

Gorlois y Uther acampan juntos, los caballeros beben y hablan, y más tarde por la noche, el duque se marcha. *N. B.:* La parte de la película acaba aquí. La duquesa no aparece todavía.

Gloria: 10 por presenciar esta escena.

LA ESCARAMUZA DE LINDSEY

Al amanecer, se descubre que el ejército de Cornualles se ha ido. Uther parece ufano y dirige su ejército hacia el norte, a Lindsey, para amenazar a Octa y a Eosa. Conduce el ejército a Roestoc y envía a sus caballeros y soldados a perseguir a cualquier sajón



Duque Gorlois

que se encuentren. Pero ni Uther ni Octa ni Eosa quieren aún una batalla campal, por eso la lucha se limita a escaramuzas.

Gancho para los jugadores: Esta es una gran oportunidad para tener escaramuzas contra los sajones. Los caballeros jugadores pueden tener órdenes de explorar un camino y pueden ver al ejército de Octa y Eosa devastando en su camino hacia el norte de Logres. Los saqueadores viajan en bandas del doble del número de caballeros jugadores, con un líder sajón dirigiéndolos.

Si no, puede ser el momento de jugar una aventura corta diseñada por el director del juego.

CORTE DE NAVIDAD

Corte real: El rey está de buen humor. El príncipe va diciendo: «No tenemos miedo de los reyes sajones del norte, han tenido que retirarse del asedio de Eburacum. Vamos a combatir contra Octa y Eosa el próximo verano».

Corte de Salisbury: Los sajones ya deben de haber sufrido muchas pérdidas.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Roestoc: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Northumberland: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 490

CORTE DE PRIMAVERA

La corte se celebra en Warwick, Wuerensis.

INVITADOS ESPECIALES

El Duque Gorlois y la Duquesa Igraine.

El Duque de Lindsey.

El Duque Ulfius.

Muchos otros señores.

COTILLEOS

— Bueno, bueno, ¡vaya con la duquesa! He oído que solo era una campesina que Gorlois eligió por su belleza. Es todo maquillaje, ya sabéis.

— Eso es mentira. Tiene sangre noble que se remonta a treinta generaciones. La Reina de la Tierra Bajo las Aguas era su ancestro. Por eso es tan guapa.

— ¿Y habéis intentado hablar con ella? ¡Sus criados me mantienen alejada como si fuera un duende o algo así! ¡Qué arrogancia! Yo también tengo sangre de reina, ya que estamos.

— ¿No crees que hay cosas más importantes que cotillear sobre esa bruja? ¡El ejército sajón, el que está dirigido por gigantes, está cada vez más cerca! ¡El rey está tan preocupado que tiene a todo el ejército aquí!

— Pero no para cuidar de nosotras, querida. Van a pelear con los sajones y vencerlos de una vez por todas. ¿Nunca hablas con nadie que no seamos nosotras?

— Sí, por supuesto que lo hago. Pero ¿no piensas que es demasiado peligroso? ¿Y si pierden? Hemos perdido muchas veces antes, lo sabes. Perder, ganar, perder y que mueran hombres, pero no perder la batalla. ¿Cómo funciona eso?

— Escuchad, queridas, estoy segura de que esta será la última. Todos los duques están aquí. El año que viene por estas fechas estaremos en paz o trabajando como esclavas sajonas. Pero vayamos a misa a rezar por ellos en lugar de quedarnos aquí y a seguir hablando de la duquesa. Decidme, ¿habéis visto el dobladillo desgastado de su vestido de satén blanco?

NOTICIAS

Madoc: «Esos malditos sajones, los Reyes Octa y Eosa, todavía persisten. Le han hecho morder el polvo a Malahaut y han saqueado sus tierras. ¡Pero Uther no es como esos reyes del norte que se esconden en un castillo!».

Brastias: «El hijo de Hengest, Octa, es un gran héroe y se dice que su primo Eosa es tan grande que no puede montar a caballo. Además, he oído decir a los mercaderes que su ejército se dobló en número en otoño, cuando una nueva flota de barcos llegó de Sajonia».

CONVERSACIÓN REAL

«Nunca ha habido un ejército más fuerte para la batalla. Vamos a golpearlos y a destruirlos este año. Nosotros estamos preparados y ellos están impacientes. Lucha con bravura, sir Caballero. Este es tu día».

INTRIGA

Los dos reyes sajones han venido porque quieren la espada mágica de Uther. Uno de ellos ya tiene un arma encantada, pero quiere a Excalibur para su hermano rey.

EVENTOS

El ejército britano, que tiene aproximadamente unos 2000 caballeros y 5000 soldados de infantería, se reúne en Lincoln, en Lindsey. Todos los grandes señores están presentes para combatir contra el poderoso ejército sajón de 10 000 hombres.

BATALLA DE LINDSEY

Fuente: *Historia Regum Britannia*, de Geoffrey de Monmouth.

Duración de la batalla: 9 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

El Rey Uther, centro* (Batalla = 20)

El Duque Ulfius, flanco derecho (Batalla = 10)

El Duque Gorlois, flanco izquierdo (Batalla = 14)

El Rey Octa, centro (Batalla = 19)

Eosa el Gigante, flanco derecho (Batalla = 15)

Eomund (dirigiendo a los germanos recién llegados), flanco izquierdo (Batalla = 13)

* Ten en cuenta que el contingente del Conde Roderick, que incluye a los caballeros jugadores, está en el centro de la batalla.

Modificadores

Merlín ha aterrado a los sajones con presagios: -5 a la primera tirada de Batalla del Rey Octa.

Uther tiene mejoras tropas: +5.

Todos los sajones van a pie, por ello los caballeros montados tienen un +5 en las habilidades de combate.

La lucha

Rondas 1-6: Normales.

Ronda 7: ¡Gorlois carga contra los sajones y derriba a Eosa, el guerrero gigante! El flanco derecho de los sajones huye.

Ronda 8: El centro sajón colapsa y es derrotado. Esto les da a los caballeros jugadores una gran oportunidad: ¡capturar al Rey Octa!

Cuando el centro es derrotado, los caballeros jugadores pueden irrumpir entre las líneas sajonas y consiguen ver al rey sajón Octa montado a caballo, con varios de sus *heorthgeneats* montados (¡son realmente peligrosos!), y también su pendón de batalla, un estandarte con la cabeza de un lobo goteando sangre, custodiados por varios de sus bien armados *heorthgeneats* a pie. Pueden elegir atacar a uno de los dos. Explicales las opciones, para que los caballeros estén al tanto de ellas.

El estandarte está custodiado por un número de *heorthgeneats* igual al número de caballeros jugadores y probablemente serán más fáciles de vencer, lo que les permitirá a los caballeros jugadores sumar alguna Gloria adicional.

Atacar al rey puede costar varias vidas, ya que está protegido por un número de *heorthgeneats* igual al de caballeros que los persiguen menos uno, pero también está el propio rey, y él también es un feroz oponente. Tener éxito aquí garantiza mucha Gloria, así como una posible recompensa o fortuna por parte del rey si Octa es capturado. Es necesario que el éxito requiera esfuerzo y que tú (el director del juego) estés preparado para matar a los caballeros si así lo deciden los dados. No se puede cargar con lanza contra ninguno de ellos, solo atacarlos a caballo.

Trata el combate cuerpo a cuerpo como si fuera un único combate, no una ronda de la batalla, hasta que los caballeros jugadores se rindan o estén incapacitados, el rey escape o sea capturado o la batalla se resuelva de otro modo.

Nota: Incluso si Octa es vencido por los caballeros jugadores, es capturado en lugar de ser asesinado, ya que Eosa y él tienen un papel en la historia de nuevo a principios del año 493 d. C.

Ronda 9: El último flanco sajón entra en pánico y es perseguido. Todos los caballeros supervivientes pueden participar en la persecución.

Después de la batalla

Vencedor: Victoria decisiva.

Botín: 14 £ de bienes.

Capturar el estandarte de Octa: 25 £ (divididas), más un caballo de guerra cada uno.

Capturar al Rey Octa: 100 £ (divididas), más un caballo de guerra cada uno.

Gloria: 45 por ronda, $\times 2$ por ser una victoria decisiva.

Capturar el estandarte de Octa: 250 de Gloria, dividida entre todos los caballeros que hayan sobrevivido a la experiencia.

Capturar al Rey Octa: 350 de Gloria, dividida entre cualquier caballero que haya sobrevivido a la experiencia.

EL GRAN BANQUETE DE LA VICTORIA

La batalla ha sido larga y difícil de ganar. Muchos hombres han muerto o están gravemente heridos, todos los demás están eufóricos. En Lincoln, el duque, cuyas tierras se han salvado de los saqueos este año, ha extendido el banquete de la victoria por todo el castillo, por eso por el patio de armas se dispersan mesas improvisadas llenas de comida y bebida abundantes.

LOS ENEMIGOS SAJONES

Rey Octa, hijo de Hengest: TAM 17, DES 10, FUE 14, CON 13, APA 13; Velocidad 2; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 17; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 3; Daño $5d6 + 1d6^*$.

Habilidades de combate: Hacha 21 (hacha mágica, añade +2 al daño), Jabalina 17, Lanza 20; Batalla 19.

Habilidades relevantes: Nadar 12, Navegar 18, Percepción 15.

Rasgos relevantes: Generoso 18, Orgullosa 18, Sibarita 16, Temerario 16, Terrenal 16, Valiente 19.

Pasiones relevantes: Honor 17.

* Bonificación por las siguientes virtudes wotánicas.

Ten en cuenta la buena armadura y el daño especial de la hacha de Octa (y recuerda que las hachas infligen +1d6 de daño contra escudos). Está montado en un caballo de guerra.

Heorthgeneat: FUE 16, DES 8, FUE 14, CON 14, APA 11; Velocidad 3; Armadura 6 (+ escudo); Inconsciente 8; Herida Grave 14; Derribado 16; Puntos de Daño 30; Velocidad de Curación 3; Daño $5d6$.

Habilidades de combate: Hacha 17, Jabalina 13, Lanza 13, Lanza Larga 16.

Habilidades relevantes: Nadar 10, Navegar 12, Percepción 15.

Rasgos relevantes: Valiente 12.

Pasiones relevantes: Honor 10.

Los *heorthgeneats* montados que van con el Rey Octa ya han utilizado todas sus jabalinas, así que luchan con el hacha y el escudo. Su trabajo es proteger a su rey, y se sacrificarían con gusto para ayudarlo a escapar.

Los *heorthgeneats* que guardan el estandarte de Octa van a pie y están armados con grandes lanzas (pero sin escudos), por lo que no pueden sufrir un modificador negativo contra caballeros montados. Luchan hasta la muerte para proteger su estandarte de batalla.

Todos los caballeros presentes pueden tirar Frugal/Sibarita.

La alta nobleza lo celebra en el Gran Salón del duque. Aquí también hay muchos héroes notables de la batalla. (Si los caballeros jugadores capturan el estandarte del Rey Octa, están presentes. Si no, solo oirán de estos eventos después del banquete). El rey pide artistas para que entretengan a todo el mundo. Todo el mundo se divierte.

En un determinado momento entra un grupo de bellas y elegantes mujeres nobles que forman una fila a lo largo de un lado del salón. Una de ellas da un paso al frente. Su belleza y estatura, como salidas de un sueño, cortan el aliento, y su voz es como música.

Todos los caballeros presentes deben hacer una tirada de Lujurioso. Con un éxito, el caballero obtiene un rasgo dirigido de Lujuria (Igraine) igual al número de puntos por el cual ha sacado con éxito esta tirada. Con un fallo, el caballero debe hacer una tirada de Casto u obtener un Amor Cortés (Igraine) de pasión igual al número de puntos por el cual tuvo éxito en esta tirada.

Ejemplo: Un caballero tiene un valor de Lujurioso de 10. El jugador saca un 13, un fallo, por lo que debe hacer una tirada de Casto (donde también tiene un valor de 10). Saca un 4, así que gana una pasión de Amor Cortés (Igraine) de $10 - 4 = 6$.

Igraine está recitando un poema de victoria para elogiar al rey y la mujer que se encuentra detrás de ella hace los coros a sus palabras claras y melodiosas. Un caballero que ha fallado la tirada de Lujurioso y ha tenido éxito en la de Casto puede mirar alrededor de la sala y hacer una tirada de Percepción o de Componer (a la elección del jugador).

Percepción. Éxito = el Rey Uther está claramente fascinado, quizás incluso embelesado o encantado por la bella duquesa.

Componer. Éxito = vislumbra lo habilidoso que era el compositor de este poema y consigues una marca en Componer.

La mujer acaba, algunos nobles victoriosos y borrachos aplauden y las mujeres dejan la sala. Uther las mira con picardía y Gorlois frunce el ceño al verlo.

ELEGIR UN CAMINO

El Conde Roderick se va a quedar en Lincoln con la mayoría de los caballeros. Debe enviar a algunos a hacer varias tareas, sin embargo, los jugadores pueden elegir si (i) forman parte del recorrido del rey (ver EL RECORRIDO DEL REY), si (ii) van a saquear tierras sajonas en represalia por sus incursiones (ver REPRESALIAS) o si (iii) se quedan en Lincoln con el ejército (no hay aventura).

AVENTURA: EL RECORRIDO DEL REY

Después de la victoria, el Rey Uther parte con su ejército hacia las murallas de la capital de Malahaut, Eburacum. El Rey Centurión está fuera, con su ejército reunido, a sus anchas, detrás de él. Los dos reyes se encuentran amigablemente y Uther es invitado a la ciudad bajo la condición de que su ejército no saquee, asalte o actúe de otro modo que no sea como amigos de Malahaut.

Un par de días después, los dos reyes, más una formidable y apropiada escolta, cabalgan hacia Catterick, una ciudad fortificada en la frontera de Malahaut. Acampan, cazan, etcétera, y después de una semana y media llegan los visitantes: Eurain, el Rey de Rheged; el Duque de Cambenet, que habla en representación de su señor el Rey Uriens; y el Rey de Garloth, que no tiene ni remota idea de la maldad de su cuñado y aliado, el Rey Lot.

Gancho para los jugadores: Los caballeros jugadores podrían adelantarse como mensajeros para los señores del norte. Podrían quedarse como guardias del rey y detener a algunos asesinos. Podrían deambular por las colinas y encontrar alguna otra aventura para cambiar de aires de las palizas militares de los últimos años.

Uther les enseña a Excalibur a los gobernantes durante su bienvenida pública y sus entrevistas y puede que también haga que los caballeros jugadores reciten la historia de la aventura LA ESPADA DEL LAGO. Es una espada hermosa, pero para los poderosos parece tener un efecto cautivador mucho más grande que el que tiene para un simple caballero.

Cultura Feérica. Éxito = a lo mejor la magia de Excalibur no afecta a nadie, salvo a los señores del reino.

AVENTURA: REPRESALIAS

Muchos desean pelear contra los sajones y llevar a sus tierras la devastación que provocaron en las de los britanos. Los veteranos del ejército predicen correctamente que el Rey de Malahaut, cuyas tierras fueran las más desoladas, posiblemente caerá sobre Deira y Nohaut para recuperar algunos de los bienes que les robaron.

El Príncipe Madoc quiere liderar un grupo desde Logres para ganarse una parte antes de que los señores del norte se lleven todo el botín fácil. El Rey Uther está de acuerdo con esto y el príncipe manda llamar a voluntarios entre los señores del reino. Los saqueadores pueden quedarse con la mitad del valor de lo que capturen personalmente, mientras que la otra mitad es para el rey. El Conde Roderick está de acuerdo en que cualquiera de sus caballeros que lo desee puede ofrecerse voluntario para esta misión.

Ve a la aventura LA INCURSIÓN/EL SAQUEO.

Es posible que el grupo se encuentre con algunos caballeros de otras tierras septentrionales, quizás incluso con el Rey Lot y sus sirvientes. El encuentro entre los señores es educado y cuidadoso, mientras que los caballeros pueden relacionarse y hacer nuevos amigos o enemigos.

La incursión dura hasta el otoño, que llega temprano y frío, por lo que los caballeros deben volver a Salisbury o verse forzados a refugiarse en la corte del rey. Si sucede lo primero, el año se ha acabado. Si sucede lo último, ve a la «Corte de Navidad».

CORTE DE NAVIDAD

Uther mantiene a muchos de sus nobles cerca de él durante su recorrido, siempre les pide consejo, especialmente al Duque Gorlois. Pero, por supuesto, todos tienen sus propias posesiones de las que ocuparse y uno a uno los libera para que vuelvan a sus tierras. Aunque Gorlois pide irse todos los días, no se lo permite ni a él ni a la duquesa Igraine.

La corte se celebra en Londres.

INVITADOS ESPECIALES

El Duque Gorlois y la Duquesa Igraine.

El Duque de Lindsey.

El Duque Ulfius.

Otros muchos señores.

COTILLEO

—El rey está reteniendo aquí al Duque Gorlois y el duque está bastante descontento.

—¿Y por qué no? Gorlois ha demostrado pocas veces ser un vasallo bueno y leal. El Rey Uther es sabio reteniéndolo aquí sin quitarle el ojo de encima.

—Eso es lo que tú dices, pero me atrevería a decir que es por la duquesa. ¿No has visto que vuelve un poco locos a todos los hombres de la corte?

—Eso es algo peligroso de decir, ¿no? ¡Vigila tu lengua!

—Escuchad, queridas, el rey es el rey y no le cuenta a nadie sus planes. Mira a todas las mujeres de la corte, no se puede saber qué piensa realmente.

—Sí, bueno, ni siquiera me preguntes lo que he visto en el tocador de la duquesa. Nunca lo diré.

NOTICIAS

Los sajones del norte están acabados. El Rey Uther está muy muy contento por ello y orgulloso del Príncipe Madoc y de sus señores. Se rumorea que como recompensa le va a otorgar a Madoc un ducado o algo así.

CONVERSACIÓN REAL

«Ahora, con estos líderes sajones entre rejas, el enemigo tendrá que retirarse. Todo lo que dejarán será al viejo Rey Aelle, que ladra más que muere».

INTRIGA

Los jugadores tienen que hacer tiradas de Intriga para determinar lo siguiente:

Éxito = Uther está cansado e infeliz. Ni siquiera la recompensa que trajo el ejército de represalia le hace feliz.

Crítico = se muere de lujuria por la Duquesa Igraine.

AVENTURA: PRISIONERO DE CORTESÍA

Escenario: La corte de Uther.

Problema: El rey no está contento y, a pesar de que el Duque y la Duquesa de Cornualles se quedan por orden suya, parece que su presencia es lo que le hace infeliz.

Personajes: El Duque Gorlois y la Duquesa Igraine; sir Jordans, guardaespaldas del duque; Viviane, Dama del Lago.

Secretos: Una noche, justo antes de que empiece una tormenta de nieve, el Duque Gorlois y sus sirvientes se escapan del castillo de Uther y vuelven apresuradamente a Cornualles. De hecho, los caballeros jugadores podrían echarles una mano. Quizás mientras los caballeros jugadores no están de permiso descubren un grupo de gente preparando caballos con cosas y con provisiones.

Si los caballeros han establecido una relación con alguien de Cornualles, deben saber que los córnicos van a irse incluso sin el permiso del rey. Esto es una grave violación de la hospitalidad, por supuesto, pero lo van a hacer de todos modos. Quizás, si los jugadores son sus amigos, los córnicos les revelen que el rey ha insultado a la duquesa gravemente y que se tienen que ir.

Percepción. Éxito = la gente de Cornualles parece extraña a la luz del atardecer, como si costara enfocarlos. Crítico = esos eran la Dama del Lago y el duque. ¿Le ha ayudado a huir con magia? Seguro que los córnicos están bajo algún tipo de hechizo.

Los caballeros jugadores podrían intentar mantener el honor del rey y detener a la partida que huye mientras alertan a los guardias. En cualquier caso, el duque y sus sirvientes escapan con la ayuda de la magia de Lady Viviane. Los caballeros pueden querer perseguirlos, pero pronto estalla una tormenta de nieve que borra su rastro.

Soluciones: Ninguna. El rey monta en cólera durante días hasta el punto de que su propia corte tiene miedo de acercarse a él. Solo el Duque Ulfius y sir Brastias se atreven a hacerlo, después de lo cual les dicen a los demás que es hora de reunir al ejército, de guerra y de venganza.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a la temprana tormenta de nieve, todas las regiones de Logres sufren un +5 al modificador de la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Lonazep, Lambor, Bedegraine: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Lindsey, Roestoc, Nohaut: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 491

Durante este año ocurren muchos acontecimientos interesantes y, debido a los muchos eventos sociales importantes recogidos al final de la descripción, llevará varias sesiones de juego.

CORTE

La corte se celebra en Londres.

INVITADOS ESPECIALES

Nadie. ¡El rey está tan furioso que nadie quiere verlo bajo ningún concepto!

COTILLO

—¡Ese duque! Se merece lo peor.

—¿Puedes creerte la arrogancia de Cornualles? ¿Cómo se atreve a insultar a nuestro buen y victorioso rey?

—¿No crees que esto solo son más malas noticias? ¿Quién será el siguiente? ¿Lindsey?

NOTICIAS

Príncipe Madoc: «Vamos a ir a la guerra. ¡Ese maldito Cornualles finalmente va a tener lo que se merece! Traed vuestras tropas a Sarum».

Brastias: «Otra flota de sajones ha desembarcado en el sur. ¿Se están levantando sus muertos para caer sobre nosotros otra vez? Juro por los sagrados huesos de mi madre y de San Jorge que los atacaremos este verano».

Conde Roderick: «¡Más sajones en el sur! Dejaré a todos mis soldados de infantería en casa para guarnecer mis castillos y acudiré a la llamada a las armas solo con mis caballeros».

Ulfius: «El viejo Rey Hengest de Kent ha muerto y además en la cama. Su hijo será el próximo rey de Kent».

CONVERSACIÓN REAL

«He sido gravemente insultado y sin motivo. El Duque de Cornualles ha roto su palabra y ha violado mi hospitalidad. Su rápida huida de nuestra corte prueba que es culpable, no es necesario buscar otras razones. Peor, su gente mató a algunos sirvientes durante su fuga y robaron tesoros cuando huyeron. Gorlois es culpable.

«La deslealtad y el deshonor no son bienvenidos en este reino. Es la obligación de todo noble servir con distinción y mantener el *noblesse oblige*. Todo el que desobedezca estas leyes es un traidor.

Gorlois es un traidor».

INTRIGA

«El duque y su esposa huyeron de la corte de Uther porque el rey hizo insinuaciones libidinosas hacia Lady Igraine. El rey está medio loco por la esposa del duque. No se trata de una rebelión, sino de lujuria».

Incluso el Príncipe Madoc ha discutido con su padre sobre prioridades y propiedades.

EVENTOS

El Rey Uther marcha con su ejército a Cornualles de inmediato, ni siquiera espera a que lleguen todos sus hombres. Deja órdenes para el resto de contingentes de que lo sigan lo antes posible.

El duque no peleará en campo abierto. Ha dividido su ejército para defender dos castillos estratégicos: Tintagel, en la costa, y Terrabil, en una encrucijada estratégica diez millas tierra adentro. Su tesoro y su esposa están en Tintagel, mientras que su ejército principal está en Terrabil listo para salir en espolonada y atacar al rey por la espalda si da la vuelta hacia donde está guardado el tesoro.

El Rey Uther envía tres cuartos de sus fuerzas para asediar Terrabil y el resto a Tintagel.

Gancho para los jugadores: Aquí hay varias opciones a elegir para los caballeros jugadores. El director de juego puede desear darles la opción de ir a combatir a Terrabil para conseguir Gloria o ir a Tintagel y posiblemente presenciar un evento que no les reportará ninguna Gloria. No hace falta decir más. Si quieren la Gloria, que se queden en Terrabil.

LA BATALLA DE TERRABIL

Fuente: Malory I.

El ejército pone cerco a Terrabil y empieza el asedio, largo y aburrido.

Un día Merlín se marcha del asedio de Terrabil hacia donde solo él sabe. Esa noche, antes de que se refuerce el ejército del rey con las tropas que están en camino, el duque sale en espolonada y cae sobre el campamento del ejército del rey.

Antes de la batalla: Es de noche. Los caballeros están en el campamento relajándose y de juerga cuando un centinela grita. Un momento después, una trompeta suena y se corta a la mitad de la llamada a armas. En los límites más exteriores del campamento, en varios lugares!, hombres gritan, caballos relinchan y el metal choca contra los escudos.

Es un ataque sorpresa, por eso no se utiliza ninguno de los modificadores normales para las tiradas de Batalla de los comandantes. Sin embargo, trátalo inicialmente como si fuera una batalla, pero solo con una ronda de combate por ronda de batalla.

Pregunta a los jugadores: «¿Vuestros caballeros se van a poner la armadura antes de pelear?». No necesitan hacerlo y pueden correr inmediatamente a luchar sin armadura (o quizás solo con escudos). Si algún caballero no quiere ponérsela, tendrán a sus escuderos o seguidores gritándoles advertencias para que sí lo hagan: «¡Luchar con los caballeros de Cornualles sin armadura es un suicidio!». Si aun así sí lo desean, pueden insistir y luchar a cuerpo descubierto. Hay muchas posibilidades de que los maten o de que queden malheridos, pero a veces la gente necesita una lección sobre lo útil que es realmente llevar protección.

Si no se precipitan, con la ayuda de sus escuderos pueden hacer una de estas dos cosas: ponerse la armadura o preparar un caballo. Las dos le llevan una ronda entera al escudero. Mientras realizan una de estas dos cosas, oyen que la batalla se acerca y ven a los hombres del campamento entrar en pánico, algunos heridos, y correr dejándolos atrás rápidamente.

Después de una ronda, pregunta si cada caballero desea correr a la batalla o realizar la otra acción posible (esto es, el caballo o la armadura). Si desean prepararse durante una segunda ronda, pueden estar tanto montados como con armadura. Atiende a sus respuestas, pero infórmalos de que antes de tener la oportunidad de completar la segunda acción serán atacados. Aquellos caballeros que elijan ir a la batalla esta ronda están preparados y pueden luchar mientras los otros no están preparados y sufren un modificador de -5 a las habilidades de combate (solo esta ronda).

Duración de la batalla: 2 rondas + ver a continuación.

Modificadores: Ver párrafo anterior, o ninguno.

En cada una de las primeras dos rondas, tira 1d6 para los oponentes de los caballeros jugadores:



Duquesa Igraine



Resultado d6 Oponentes

1	Kerns irlandeses armados con arcos
2	Infantería
3	Guardias con armaduras y grandes lanzas
4	Caballeros jóvenes
5	Caballeros veteranos
6	Caballeros notables

Cada ronda, describe el combate y los sonidos de la batalla. Pueden oír al Príncipe Madoc gritar: «Reuníos alrededor del estandarte, ¡reuníos alrededor del estandarte!», y pueden ver el estandarte ondeando a la luz del fuego de las tiendas y provisiones que están ardiendo. Saben que es su deber (y para su beneficio) reunirse allí y que deben abrirse paso hacia su comandante combatiendo.

Ronda 3: Diles a los caballeros que pueden ver al Príncipe Madoc, ahora a pie, en un uno contra uno contra el Duque Gorlois, que sigue a caballo. El duque grita:

— ¡Hazte a un lado! Envíame a tu padre.

Pregunta si los caballeros jugadores quieren arriesgarse y abalanzarse hacia el príncipe o si prefieren avanzar hacia él combatiendo, lo que es más seguro pero también más lento.

Ronda 4: Corran en su ayuda o se queden luchando, ¡los caballeros jugadores presencian cómo el duque hace que el arma del príncipe salga volando de su mano y cómo entonces le da un tajo que lo atraviesa desde el cuello hasta el pecho! (¡Esto es un éxito crítico para el duque frente a una pifia del príncipe!). El príncipe está de pie, boquiabierto, gravemente herido y mirando fijamente al duque. La sangre le gotea por la boca y sale a borbotones de la herida.

Ahora los caballeros jugadores pueden elegir. El duque, empapado de sangre, tironea de su espada y se vuelve hacia ellos y grita:

— ¿Dónde está el rey? ¡Enviadme al rey! — Está claramente inspirado por un odio homicida y decidido a destruir.

Advierte a los jugadores del peligro que supone, hasta el punto de decirles abiertamente: «Su habilidad de Espada ahora mismo es de 33. ¿Estáis seguros de que queréis luchar contra él?». Asegúrate de describirles explícitamente la espada clavada en el cuerpo del príncipe. Si algún jugador pregunta si la espada está atascada (esto es, si el duque está desarmado a efectos de juego), diles que parece que sí, «Pero no sabría decir cuánto. Probablemente pueda luchar contra vosotros». Deja a los jugadores decidir si atacan o no. Si lo hacen, cada uno tiene un ataque gratis contra el duque, cuya espada está atascada firmemente en el cuerpo del príncipe. El príncipe muere al final de esta ronda y la espada de Gorlois cae con él. El duque busca la maza que cuelga de su silla.

Tan pronto como los caballeros golpean al duque, sus guardaespaldas intervienen. Todos ellos son caballeros veteranos a caballo que gritan:

— ¡Gorlois! ¡Gorlois!

Trata a todos como si estuvieran inspirados por su pasión de Lealtad (señor).

Ronda 5: La lucha continúa. Los caballeros jugadores pueden recibir ayuda de otros caballeros. Quizás se interponen ellos mismos entre los guardaespaldas y el duque, dejando a los otros caballeros que hagan pedazos a sus enemigos. Los caballeros jugadores pueden caer, pero el objetivo es que el duque muera. Si los jugadores no lo consiguen, lo conseguirán el resto de caballeros en el campamento.

Ronda 6: La lucha se recrudece, pero cuando los guardaespaldas gritan: «¡El duque está muerto!», su ejército se desmoraliza y se retira. Las trompetas tocan la retirada y abandonan el campamento, dejando tras de sí fuego y caos, junto con los muertos y heridos.

Posretirada: — ¡A por ellos! ¡A por ellos! — grita el Duque Ulfius, liderando a un grupo de caballeros supervivientes que persiguen al enemigo corno que se retira. Si todavía queda algún caballero jugador sano, el director del juego puede permitirle perseguir al enemigo hasta el castillo, quizás incluso entrar el primero al castillo y conducir a las fuerzas de Uther en su conquista.

Después de la batalla

La matanza vista a la luz del día es horrible. Algunas partes del castillo arden, con caballeros y hombres de armas agitando a su alrededor y el sonido de hombres gritando y mujeres chillando desde dentro.

Vencedor: Las fuerzas reales, pero con serias bajas.

Botín: Ninguno.

Gloria: 30 por ronda, más la ganada por vencer enemigos.

Matar al duque: 250 de Gloria entre todos los que hayan ayudado.

Liderar el ataque al castillo: 250 de Gloria entre todos los caballeros que lideraron el contrataque.

AVENTURA: EL CASTILLO DE TINTAGEL

Los caballeros jugadores están con las fuerzas del rey asediando el Castillo de Tintagel, una fortificación casi inexpugnable gracias a sus defensas naturales. Está construida en lo alto de una isla rodeada de acantilados y a la cual solo se puede acceder desde tierra firme a través de un camino natural de piedra que cruza sobre el agua, lo suficientemente ancho para tres o cuatro hombres, con las tropas expuestas a los proyectiles todo el camino.

Los caballeros pueden ver unos pocos asaltos cruzando por el camino de piedra, todos los cuales acaban en desastre. Incluso después de haber conseguido cruzar el camino de piedra, las murallas y puertas del castillo detienen a los atacantes. Uther despliega fundibulos que lanzan piedras y bolas de alquitrán ardiendo contra las murallas, pero con escasos resultados.

Los caballeros están aburridos. Pueden ver al Rey Uther rabiar en su puesto de mando.

Una tarde, Merlín llega al campamento y tiene una conferencia secreta con Uther. Quizás los caballeros escuchan los planes. Probablemente no (¿por qué deberían estar al tanto de las reuniones secretas del rey y el Archidruida?), pero a lo mejor esa noche están de guardia cuando ven al rey y a su consejero salir de la tienda en silencio, alejarse del campamento e ir a

una piedra sagrada cercana visible en la distancia. Merlín levanta los brazos y empieza a canturrear, y del mar surge una gran niebla espesa que, como un acantilado, se mueve tierra adentro para envolver el castillo, el camino de piedra y todo el campamento de los asediadores.

Percepción. Éxito = oyes el fantasmagórico estrépito de unos cascos de caballo, un grito lejano: «¡El duque! ¡El duque! ¡Abrid la puerta!». Crítico = ves cómo la poterna se abre y el Duque Gorlois entra en el castillo. Quizás los caballeros se quedan despiertos por la curiosidad, y antes del amanecer se dan cuenta de que el duque parte del castillo a caballo y desaparece en la niebla.

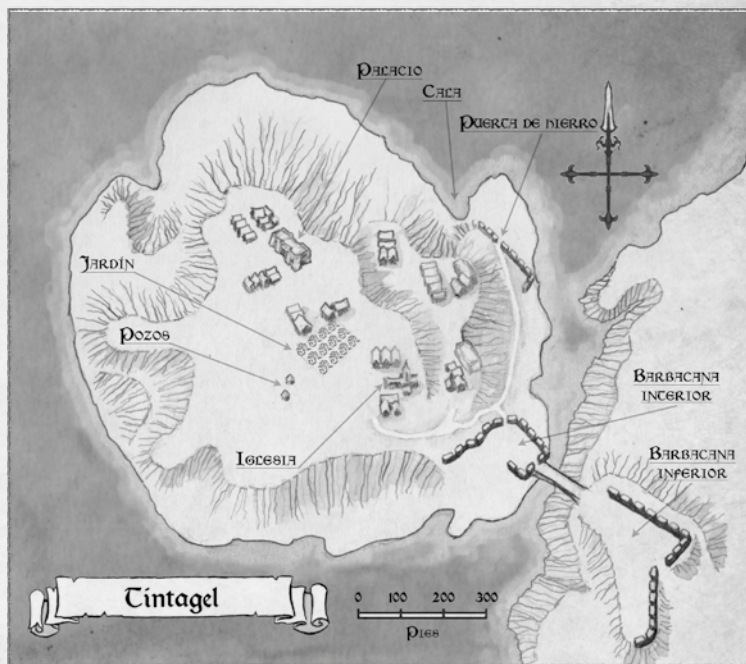
La noche es fría y larga. Los caballeros son relevados de su guardia. El aire es extraño, demasiado frío, con demasiados sonidos que se cuegan en un sueño plagado con visiones de dragones y sangre.

Por la mañana, los mensajeros llegan con noticias buenas y malas a la vez. Las buenas son que el Duque Gorlois ha muerto en la batalla y que el castillo de Terrabil fue tomado en una feroz batalla nocturna. Las malas son que el Príncipe Madoc, el hijo de rey, también ha muerto en el combate.

Cuando Uther escucha las noticias, sentado majestuosamente en su trono situado en el campamento militar, mira con resentimiento a Merlín, que, como siempre, permanece completamente impassible. El rostro de Uther, duro como el hierro, cambia por el de un hombre que ha perdido un hijo. Se marcha de donde le puedan contemplar para llorar en privado. Merlín no muestra ninguna emoción, pero parece exhausto.

Pide a los caballeros jugadores que reflexionen sobre estos eventos. Seguro que el rey no es el único que ha perdido familiares o buenos compañeros en esta batalla.

El día siguiente: Se trae el cuerpo del duque a Tintagel. Se hace una tregua para llevarlo cruzando por el camino de piedra hasta el castillo. Incluso a través del estrecho se puede oír cómo los de dentro se lamentan y lloran.





Rey Helle

Después de un día, el rey envía a Brastias, bajo bandera de tregua, al castillo. Es admitido. Un tiempo después regresa, con el mensaje para el rey de que la duquesa ha aceptado rendirse.

Todo el mundo celebra el triunfo. El rey anuncia que se ha hecho justicia: el traidor está muerto y ahora la paz y la unidad pueden volver a la tierra de Britania. La duquesa llega con sus sirvientes, todos vestidos de negro por el duelo y se rinde ante el rey, quien la sitúa bajo la protección de su custodia.

Nombramiento temporal: Uther designa castellanos para los castillos que ha conquistado, pero nunca otro Duque de Cornualles. Nombra a sir Theber, un notable caballero de Marlboro, como castellano temporal de Terrabil. También, con el permiso de sus señores feudales, asigna a los caballeros jugadores, junto con otros caballeros de algún otro lugar, como guarnición temporal del Castillo de Terrabil.

Uther anuncia que va a permanecer en Tintagel, al menos hasta el funeral de su hijo. Mientras el ejército recoge, llegan mensajeros que anuncian que el rey sajón Aelle ha conquistado otra ciudad del sur. Uther acepta las noticias, pero no parece que lo entristezcan particularmente.

FUNERAL REAL

Se organiza un funeral para el príncipe. Muchos nobles, incluido el Conde Roderick, vienen para mostrar sus respetos. Madoc es enterrado en Stonehenge, al lado de su tío Aurelio Ambrosio.

Percepción. Éxito = te das cuenta de que hay una tumba reservada para Uther, para el desafortunado día en que muera. También ves que Uther está profundamente afectado por la muerte de su hijo.

Dado que el castillo del Conde Roderick está muy cerca, hospeda a muchos de los nobles visitantes. Esta es una buena oportunidad para que los caballeros jugadores conozcan PNJ de otras regiones.

Gloria: 50 de Gloria por asistir.

SUSSEX: VICTORIA SAJONA

Fuente: Crónica anglo-sajona.

En la lejanía, mientras Uther estaba ocupado en Cornualles, el Rey Aelle de los sajones del sur ha recibido refuerzos de otro contingente de germanos que su hijo Cissa trajo del continente. Juntos asedian la ciudad de Pevensey y, después de atormentar con el hambre a sus habitantes durante semanas, asaltan las murallas y los asesinan a todos. Hombres, mujeres y niños ofrecidos en sacrificio a Wotan, el sanguinario dios sajón de la guerra.

LA BODA DE UTHUR

Casi de inmediato el rey anuncia su inminente boda con la Duquesa Igraine, solo un par de meses después de la muerte de su marido. Muchos cortesanos consideran que se trata de un movimiento inteligente y sabio por parte de ella para asegurarse la amistad y la protección del rey.

Los preparativos de la boda son dativosos y costosos, y aunque muchos guerreros se quejan de que es momento de atacar al Rey Aelle para impedir que consolide su victoria, el rey se los quita de en medio sin remordimientos y se prepara para la boda, la cual tiene lugar a finales de verano.

En un ambiente social tan concurrido, el director de juego debe prepararse para muchas escenas de interacción social entre los caballeros jugadores y aliados, rivales y damas.

Gloria: 50 de Gloria por asistir.

CORTE DE NAVIDAD

Los caballeros jugadores pasan el invierno en Terrabil, donde Uther ha ordenado a Roderick que guarnezca el castillo. En Tintagel hay otros caballeros con un deber similar. Mientras tanto, Uther atiende las reclamaciones de los caballeros que servían a Gorlois.

Esta es otra buena oportunidad para que el director de juego introduzca a otros caballeros o personajes que desea que los caballeros jugadores conozcan. Además de quien el director del juego desee, al menos hay que mencionar (y mostrar los escudos de armas de) estos caballeros y grupos:

- ✦ El comandante de la guarnición: sir Thebert (Notable, Gloria = 3500), de Marlboro.
- ✦ Sir Verius (Gloria = 1800), de Clarence, quien felizmente dice de sí mismo que es «de la tierra de los *dobunni*».
- ✦ Sir Alain de Carlion (Gloria = 2200), de Estregales (Silures), vasallo del Rey Nanteleod de Silures.

Los caballeros pueden visitar Tintagel si el director de juego lo desea. Quizás han adquirido Amor Cortés (o Lujuria) por Igraine, así que pueden inventarse alguna excusa para ir de visita. Este también es un buen momento para presentar a las tres hijas de Igraine.

- ✦ Margawse, la mayor. Es una mujer guapa y confabuladora, un poco rebelde. Está en los últimos años de la adolescencia, en edad casadera, y es el objeto de muchos rumores sobre con quién la va a casar el rey.
- ✦ Elaine, la mediana. Es una chica joven, menos guapa que Margawse y menos inteligente que la menor. También está en edad casadera y los rumores de dote y de compromiso también la rodean.
- ✦ Morgana, la más joven. Es una chica misteriosa y taciturna que lo observa todo y no dice nada en presencia de sus superiores. Es demasiado joven para casarse, pero se ve que pronto será una candidata para aquellos que quieran acercarse al rey.

Los regalos de este invierno son de sir Thebert, el señor temporal del castillo, y son suficientes para mantener a los caballeros en su posición normal. Como resultado, cualquier beneficio obtenido de los señoríos de los caballeros jugadores puede guardarse como tesoro.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Tintagel: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Hampshire: la tierra ha sido desvalijada (+3d6).

Año 492

CORTE

La corte se celebra en Tintagel.

INVITADOS ESPECIALES

Igraine (ahora embarazada) y sus tres hijas.

Un rey irlandés.

El Rey Nanteleod de Estregales.

Héroes de Terrabil.

El Rey Lot, que va a casarse con Margawse.

El Rey Uriens, el buen y leal amigo de Lot.

El Rey Nentres de Garloth, que va a casarse con Elaine.

COTILLEO

— Esa duquesa es la mujer más astuta de todos. ¡Su marido no lleva ni un mes en la tumba y se casa con el rey! Afortunada y astuta.

— En primer lugar, acuérdate de que ahora ella es la reina, cariño, pero no nos olvidemos de que fue el rey quien tomó esa decisión. Te lo digo, el rey le tenía el ojo echado desde hace mucho.

— ¿No crees que es aterrador que dijera que su esposo la visitó aquella noche? ¿La noche en la que fue asesinado? Se me ponen los pelos de punta solo de pensarlo. ¡Te lo digo, esto es cosa de Merlín!

— Escuchad, queridas, hay más de una cosa extraña alrededor de ese demonio. Yo nunca confiaría en él.

— Bueno, yo diré que es una pena lo del hijo del rey. ¡Un hombre tan guapo y tan fuerte ahora muerto! No me hubiera imaginado que el rey se casaría tan pronto. ¡Tiene que engendrar un heredero! ¡Y que sea legítimo esta vez!

— Escuchad, queridas, os diré algo, he oído... ¡que hay una dama en alguna parte del Bosque Salvaje que tiene un hijo de Madoc! ¡Sí! ¡Es verdad! Es solo un chiquillo, pero dicen que se reconoce por las espesas cejas que tiene.

— ¿No creéis que alguien debería buscar al niño? ¡Suenan tan peligroso!

NOTICIAS

Brastias: «La reina está embarazada y tiene que dar a luz este verano. Recemos todos por que sea un niño y continúe la línea Pendragón. La reina está en Tintagel (donde se crio) para dar a luz y el rey está con ella».

Ulfius: «Los señores más poderosos del norte pronto estarán aquí como invitados».

CONVERSACIÓN REAL

«Quizás es el momento de calmarse por un tiempo, de dejar que la tierra y la gente tengan paz. La guerra no lo es todo y debe haber un tiempo para la familia. He mandado llamar a grandes hombres para que se casen con mis hijastras y esto hará avanzar la causa de la paz y el amor».

INTRIGA

El Rey Uther va a casar a las dos chicas mayores con reyes del norte, cuya alianza quiere asegurarse. Se dice que esos dos hombres son el mismo Rey Lot, el rey más poderoso del norte, y Nentres de Garloth, su mano derecha.

EVENTOS

En primavera hay una boda doble en Tintagel. Asiste la mayoría de la nobleza, todos con séquito. Es un asunto dadivoso y de gala, no se ha escatimado en gastos para hacerlo memorable. Uther entrega él mismo a las novias.

El Rey Lot se casa con Margawse y el Rey Nentres, con Elaine. La Reina Igraine tiene su embarazo muy avanzado y oficialmente está feliz por sus hijas. Después del evento, los reyes y sus comitivas vuelven a sus casas y los caballeros, a sus rutinas.

Es una buena oportunidad para dedicarse a actividades corrientes.

Gloria: 50 de Gloria por asistir.

AVENTURA: AYUDAR A MERLÍN

Los caballeros jugadores están patrullando por las tierras de Terrabil, en los páramos de Bodmin, sin oficiales que los vigilen. Hace algo de frío, pero no es desagradable, y hay niebla.

No sucede nada inesperado hasta una mañana en la que se encuentran a Merlín. Habla tan lacónicamente como siempre:

—Saludos, buenos caballeros. Me habéis protegido antes. Necesito vuestros servicios de nuevo. Seguidme.

Como de costumbre, no ofrece ninguna explicación y no admite ningún comentario o pregunta. Se desliza entre los finos árboles, esperando que los caballeros lo sigan. Si no lo hacen, la aventura ha acabado.

Merlín los conduce por los bosques siguiendo un par de senderos que los caballeros jugadores no han visto antes, incluso habiendo patrullado por toda esta zona con anterioridad. Son senderos de ciervos, difícilmente utilizables por hombres a caballo.

En un determinado momento, Merlín se detiene, hace señas para que guarden silencio y escucha atentamente. Un momento después se vuelve hacia los caballeros y dice:

—Necesito que esperéis aquí. Tengo asuntos importantes y cuando vuelva probablemente necesitaré protección. Cuento con vosotros para cumplir con vuestro deber para con el rey y con Britania. ¿Esperaréis aquí?

Si los caballeros no aceptan, Merlín se despide de ellos y la aventura ha acabado. Si los caballeros aceptan, les dice que lo esperen ahí.

—Estad preparados. Permaneced montados en vuestros caballos. —Tienen que esperar un par de horas.

Percepción. Éxito = después de algún tiempo, escuchan un sonido distante, como si se tratara de hombres a caballo, que maldicen mientras cabalgan entre la niebla, los árboles y el difícil terreno de las colinas.

Momentos después, Merlín irrumpe en el claro en el que esperan los caballeros. A pesar de ir andando ahora, todavía se mueve rápido y parece como si hubiera estado corriendo. No parece particularmente preocupado o turbado, sin embargo, mientras sobrepasa a los caballeros, los mira y dice simplemente:

—Entretenedlos.

No se detiene ni se para, sino que vuelve a internarse entre los árboles del lado más alejado del claro.

Percepción. Éxito = Merlín lleva algo. Crítico = es un bebé.

¿Se preparan los caballeros para el combate? El sonido se está acercando. El ruido metálico de las armaduras, el relincho de los caballos y los gritos de los hombres se pueden oír ahora con claridad.

—¡Merlín — gritan —, vuelve aquí, traidor!

El claro no es grande, y una carga con lanza arrojaría a los caballeros entre los árboles del lado más alejado, seguramente dañando al menos sus monturas. Sin embargo, si lo desean, pueden cargar montados a caballo y luchar con espada o con lanza y tratar de sorprender al enemigo al tiempo que surgen de entre los árboles. Por tanto, pueden cargar y conseguir un modificador extra de +5 por la sorpresa a sus tiradas de combate durante la primera ronda, pero al hacer esto, sus caballos sufren 1d6 puntos de daño cada uno. O simplemente pueden esperar hasta que sus enemigos se aproximen y enzarzarse en la batalla con normalidad.

Una banda de caballeros bien equipados surge con esfuerzo de entre los árboles del lado más alejado. Van armados, espada en mano, y miran a su alrededor.

—¡Merlín! — gritan.

Los caballeros jugadores que cargan contra el enemigo pueden pelear esta ronda. Los que no intenten sorprender al enemigo pueden hacer tiradas de Heráldica, con un modificador de +5 por la Gloria del resto de caballeros. Éxito = ¡estos caballeros son hombres de Uther! Crítico = ¡el líder es sir Brastias, el propio guardaespaldas de Uther!

Esta es una escena difícil. Brastias y sus hombres se defienden a sí mismos, por supuesto, pero están persiguiendo a Merlín, por eso si los caballeros jugadores quieren destrabarse, pueden hacerlo. Una vez que lo han hecho, sir Brastias toma el control de la situación.

Si algún caballero los ataca, grita:

—¡Traidores! ¿Cómo os atrevéis a atacar a los hombres del rey en los asuntos del rey? —No acepta ayudar a Merlín como excusa—. ¿Dónde está ese traidor? ¿Dónde está ese perro afeminado? —grita. Otros caballeros ya están buscando huellas. Los caballeros jugadores pueden ayudar o no. Déjales hacer lo que prefieran. Pueden intentar luchar o simplemente quitarse de en medio. Pueden preguntar qué está pasando, ofrecerse a ayudar o proponer otras opciones.

—Merlín ha secuestrado al hijo recién nacido del propio rey, idiotas. ¿Me vais a retrasar con vuestro parloteo? ¡El rey se enterará de esto! Ahora, ¿adónde ha ido?

Los caballeros jugadores pueden ver que otros entre los caballeros de Brastias están memorizando los escudos heráldicos de los idiotas que están interfiriendo para asegurarse de que podrán informar correctamente de ellos más tarde.

¿Los caballeros jugadores dicen la verdad? ¿Dicen que han visto a Merlín volver a internarse en el bosque? ¿Les dan indicaciones falsas? ¿Se unen a Brastias en su caza?

Suceda lo que suceda, Brastias y sus hombres se adentran de nuevo en el bosque, siguiendo el rastro de Merlín lo mejor que pueden. Les permiten a los caballeros jugadores que los acompañen, pero no son demasiado amistosos.

Brastias y sus hombres se encuentran con al menos otro grupo de caballeros que reacciona exactamente igual que lo han hecho los caballeros jugadores. Puede haber una breve lucha, que acaba cuando reconocen a Brastias. Merlín también ha utilizado a este grupo con el mismo propósito.

Brastias y los caballeros no encuentran a Merlín, sino que se pierden en el bosque y pasan la noche ahí. Los caballeros del rey no comparten el fuego con los caballeros jugadores ni con el otro grupo de caballeros que les hizo frente. Al final, Brastias encuentra el camino de vuelta a Tintagel e informa de que Merlín se les ha escapado.

¿Qué hacen los caballeros jugadores? En el bosque, cuando sir Brastias no quiere saber nada de ellos, los caballeros pueden regresar a su propio castillo. Preferiblemente deben ir a Terrabil e informar de lo que ha sucedido a su comandante. Dado que ya conocen el protocolo, también deben hacérselo saber a su conde, Roderick.

AVENTURA: JUICIO POR TRAICIÓN

Los caballeros, donde quiera que estén, escuchan que Brastias los ha acusado de traición. Deberían estar muy preocupados por dos razones.

La primera es que la traición es un crimen capital y podrían ser ejecutados por ella. Si tienen suerte, simplemente serán degradados y exiliados. Sin embargo, su honor ha sido impugnado, de hecho, todos pierden 1 punto de Honor en este momento (restadlo inmediatamente). Están en la peligrosa situación de ser juzgados severamente por una autoridad legítima y, si no continúan haciendo todo honorablemente, perderán más. Por ejemplo, no responder a las convocatorias que seguramente llegarán les supondrá la pérdida de 3 puntos más de Honor, etcétera.

En segundo lugar, todas las decisiones habituales de un corte judicial las toma el juez a cargo, en este caso el propio Uther. Es completamente normal (aunque no necesariamente justo) para el juez a cargo verse influenciado por la amistad o la obligación, por factores políticos o por rencores personales. Junto con el propio Merlín, que ahora se considera un traidor, Brastias es el consejero más importante de Uther y Uther es propenso a hacer lo que sea que Brastias quiere.

En algún momento, los caballeros son convocados a la presencia del rey. Cuando llegan a Tintagel, todo el mundo los evita cuidadosamente. Varios guardias y el portero salen a su encuentro en la puerta del castillo y los escoltan hasta el castellano, sir Brastias, que los saluda con una



Sir Brastias

formalidad glacial y ordena a un escudero que los lleve hasta sus aposentos.

—Y, sir Caballeros —añade—, permaneced en esa habitación hasta que se los llame.

Si los caballeros jugadores han informado al Conde Roderick, se encuentran con sir Elad el mariscal y el Obispo Roger, que han sido enviados para ayudarles dándoles consejo legal. Estos dos respetables interrogan a los caballeros cuidadosamente (esta es una oportunidad para que los caballeros reciban marcas de Honesto/Falso). Con estos dos importantes personajes aquí, los caballeros jugadores no tienen que hacer nada. No te enredes con descripciones cuando los jugadores no están activos.

Intriga. Éxito = incluso los sirvientes están deseando contarles a los caballeros que más o menos otra docena de caballeros están cerca, los cuales también cayeron en la trampa de Merlín. Sir Elad y el Obispo Roger también van a hablar con esos caballeros.

En una ocasión, cuando sir Elad y el obispo no están presentes, un monje vestido de negro con una tonsura romana entra en la habitación. Un simple siervo de la iglesia lo atiende y le lleva herramientas de escritura.

—Buenos días, caballeros —dice—. Soy el Padre Dewi y deseo hablar con vosotros.

Dewi es ampliamente conocido por ser inteligente, convincente y fanático. En los muchos monasterios que ha establecido no se permite el alcohol, por ello lo llaman «el Aguador». Dewi simplemente les hace preguntas directas a los caballeros sobre cómo fueron reclutados para la tarea de Merlín. No opina sobre la religión de ningún cristiano, pero mira a los no cristianos con un poco de tristeza y dice cosas como: «El tiempo de tus dioses ha terminado, pero gracias por tu opinión». Aquí se está autocontrolando, absteniéndose de convertir a los paganos.

Deja que los caballeros especulen sobre Dewi todo lo que deseen.

El juicio: Todo se desarrolla con formalidad y legalidad. Evitaremos el parloteo.

Comienza el juicio. Uther está flanqueado por el Duque Ulfius, sentado; el Obispo Dubricus, de pie a la derecha; y, en la izquierda, la Reina Igraine vestida de riguroso luto.

Brastias expone su acusación. Uther pregunta en qué se basa y Brastias cita su experiencia. Uther les pregunta a los caballeros si los cargos de Brastias son verdad. Cuando Roger dice, hablando en nombre de los caballeros: «Es verdad», Uther dice:

—Deja a los caballeros que hablen por sí mismos. ¿Lo hicisteis?

Brastias al fin y al cabo no ha mentido, pero describe exactamente lo que sucedió para él desde su propia perspectiva. Para los jugadores, este momento presenta una obvia oportunidad de recibir marcas de Honesto/Falso.

Cuando todo el mundo ha hablado, la Reina Igraine se inclina hacia el rey y sisea:

—Ellos robaron a mi bebé. Matadlos.

—Pronto, mi reina. Debemos seguir los procedimientos. —A los caballeros les dice—: ¿Qué decís en vuestra defensa?

El Obispo Roger toma la palabra. Con una retórica florida y una jerga jurídica expone que los caballeros son inocentes porque fueron encantados por Merlín, cuyos métodos son misteriosos.

San Illtyd, hablando como el consejero religioso del rey, dice que seguramente Merlín el Mago siempre ha sido amigo del rey y que nunca haría una cosa tal para herirlo.

—Señores caballeros —dice el rey finalmente—, dado que Merlín es inocente de esto, podéis ayudaros a vosotros mismos diciendo quién está realmente detrás de este secuestro. —El Mariscal Elad empieza a hablar, pero el rey lo interrumpe—: Repito, ¡dejad hablar a los caballeros por sí mismos!

En este punto, el director de juego debe preguntar dos cosas: (i) ¿qué quiere decir cada caballero por sí mismo? Y (ii) ¿qué único atributo utilizará para que su discurso tenga éxito? Los atributos más apropiados pueden ser Cortesía, Oratoria, Justo, Lealtad (Uther) o cualquier otro que pueda convencer a los oyentes.

Cuando los caballeros han acabado, Elad habla de la buena reputación y hazañas realizadas por estos caballeros y acaba con una sentencia:

—En estos tiempos peligrosos, mi señor, se necesitan caballeros veteranos —y le dice que el Conde de Salisbury da su palabra del honor y la lealtad de estos hombres.

Cortesía. Éxito = te das cuenta de que realmente haber hecho esto es muy peligroso para Salisbury, pues se ha comprometido con la causa de los caballeros, incluso si Uther está en su contra.

Soluciones: El Padre Dewi el Aguador pide hablar ahora. Por supuesto que se le autoriza, ya que es un famoso religioso.

Dewi dice que ha investigado a las víctimas él mismo y ha determinado que, sin duda alguna, fueron embrujados por la magia de Merlín. Continúa diciendo que el rey se ha equivocado completamente al depender del consejo de un hijo del Diablo y que si el rey no purga su corte de esta magia, solo traerá ruina para el rey, su familia y toda Britania.

—Expulsad al hijo del Diablo de tu corte —dice Dewi—. ¡Expulsadlo de Britania!

Todo el mundo mira ominosamente a Uther. Todos están en silencio.

—Matadlo —dice Igraine, lo suficientemente alto como para que se la oiga en el silencio. Finalmente, Uther habla:

—Conozco a estos hombres —dice—. Me han ayudado a mí y a Britania enormemente y son un honor para su señor el Conde de Salisbury. Y conozco a este sabio obispo, Dewi, que ha viajado por todo el ancho mundo. Obispo Dubricus, ¿qué decís vos?

—Ningún cristiano, ni britano ni romano ni arriano, rinde honor al hijo del Diablo —replica Dubricus. Uther se pone de pie.

—Entonces dejad a la Justicia reinar. Aquí está la palabra del Rey de Logres. Estos hombres son inocentes de traición. Ellos y todos los que tienen cargos similares son liberados y se les ordena que vayan a ver al Obispo Dubricus para que los bendiga y purifique de la contaminación pagana. Además, esta corte determina que Merlín el Mago estaba detrás de esto y que por la presente es condenado a muerte por esta corte como exiliado y traidor a la corona, quien ha herido al trono de forma voluntaria y consciente. Dejad que estas noticias lleguen a todos los señores y gremios leyéndolas en lugares públicos. Que Dios nos bendiga a todos. Se levanta esta corte.

Los caballeros serán conocidos mucho más tarde como «los caballeros que condenaron a Merlín», aunque no lo hicieron ellos exactamente.

Gloria: 50 cada uno.

Posdata: ¿Los caballeros se sienten manipulados? Se lo merecen, pues lo han sido. Pero Uther es el rey, después de todo, y considerando que podrían haber sido ejecutados por su participación en esto, también deben sentirse afortunados.

NORGALES

Un mensajero llega a la corte buscando al Rey Pellinore. Parece que, sin él, toda la región de Norgales se encuentra ahora en el caos. Sus hermanos han intentado mantener el orden, pero muchos de ellos han sido asesinados recientemente y la situación se ha vuelto terrible. Los Tres Cadwys son jefes de tribus de las montañas que están forjando una nueva alianza contra Pellinore.

El mensajero está exasperado por la apasionada persecución de la Bestia Bramadora por parte del rey.

—Está hechizado —dice el mensajero—, maldito. Toda la magia es así. Siempre tiene un secreto oscuro unido a ella.

Pide a todos los buenos caballeros que le hagan saber su mensaje si ven a Pellinore y luego se marcha.

CORTE DE NAVIDAD

Los caballeros vuelven a Sarum. Tienen que desviarse del camino para darle las gracias al conde, al obispo y al mariscal y para reconocer ante ellos las deudas que han contraído. Asimismo, todo el mundo les va a preguntar qué sucedió en realidad. Deja que los caballeros aclaren qué van a contar a los demás hablando con los personajes del director del juego.

Ten en cuenta que mucha gente está feliz con que Merlín se haya convertido en proscrito; otros, no.

Asimismo, el Conde Roderick y la Condesa Ellen han tenido un niño que recibe el nombre de Robert.

Año 493

CORTE

La corte se celebra en Silchester.

INVITADOS ESPECIALES

El Rey Pellinore.

COTILLO

—A lo mejor la guerra no es tan mala si está en otra parte, en la tierra de otra gente. ¡Mira los regalos que tuvo todo el mundo las Navidades pasadas!

—Eso no es cristiano y es de poca visión de futuro también. ¿No perdió nuestro propio primo a su hijo en esa guerra? ¿Y qué pasa con esas viudas en las tierras de los francos que lloraron todo el invierno?

—Hemos pasado el invierno juntas tiritando y llorando muertes. Yo digo que es hora de que se nos devuelva algo.

NOTICIAS

Ulfius: «El Rey Claudas de los francos ganó una gran batalla el año pasado contra los alamanes, sus mayores oponentes. Le prometió a su mujer y a su obispo que se convertiría al cristianismo si ganaba, y ahora lo están presionando para que mantenga esa promesa».

Brastias: «Aparentemente el Rey Pellinore ha abandonado su reino para buscar una criatura fantástica que se encontró. Es como si estuviera bajo un encantamiento».

CONVERSACIÓN REAL

Ninguna. Al rey se le ve y se le oye bastante poco en la corte.

INTRIGA

El rey está realmente angustiado por la muerte de su hijo Madoc y, ahora, por la reciente desaparición del niño sin nombre. La reina está más angustiada por su pérdida de lo que dicen los rumores.

EVENTOS

Los dos reyes sajones del norte, Octa y Eosa, escapan de su prisión. Se sabe que hay gran regocijo entre los sajones y que muchos voluntarios se están desplazando a las fortalezas de los reyes que se han escapado.

Fuente: Geoffrey de Monmouth.

AVENTURA: MISIÓN A MALAHAUT

En la corte, el rey está actuando de manera muy extraña. Pocas veces se le ve y sus cortesanos se encargan de sus asuntos en su lugar. Se han visto a médicos entrar en sus aposentos y todo el mundo sabe que está enfermo.

Problema: El Conde Roderick es el encargado de ir con el Rey de Malahaut para formalizar una alianza para combatir a los sajones.

Secretos: Malahaut quiere ayudar porque sus tierras son saqueadas todos los años, incluso sin Octa, el rey de los sajones, en su trono. Sin embargo, los términos de la alianza

propuesta no son amistosos para Logres, cuyos caballeros deberían conseguir su propia comida y puede que ni siquiera estén autorizados a entrar en la ciudad de Eburacum.

El Conde Roderick no está contento con estos términos. Mientras negocia, descubre que hay otros emisarios del norte presentes, incluidos varios de los sajones. Estos otros son muy callados, pero claramente están excluyendo al Conde Roderick de sus planes y conversaciones.

Intriga. Éxito = ¡los reyes nortños y los sajones están planeando atacar al debilitado Uther!

Gloria: 10 puntos por escoltar al conde.

AVENTURA: EMBOSCADA SAJONA

El Conde Roderick se va de la corte después de una frustrante visita. De camino a casa, una partida de sajones intenta hacerle a él y a los caballeros jugadores una emboscada. Utiliza la aventura EMBOSCADA, pero los caballeros detectan la emboscada con facilidad y están preparados. Esta es solo otra oportunidad para una pelea.

CORTE DE NAVIDAD

Corte real: La corte del rey está sombría. La reina parece que se está manteniendo alejada del rey (¿realmente se preocupa por Uther?).

Salisbury: El conde está preocupado. Uther está enfermo y la condición del rey ha afectado a toda la región de Logres. Octa y Eosa marchan hacia el sur.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a la enfermedad del rey, todas las regiones de Logres sufren un +3 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Catterick: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Malahaut: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 494

CORTE

La corte se celebra en Londres.

INVITADOS ESPECIALES

Los diplomáticos habituales, etcétera.

COTILLEO

—Bueno, las bodas y los nacimientos son las cosas que deberían hacer el mundo mejor, pero en lugar de eso tenemos secuestro y traición.

—¡Traicionados por ese asqueroso pagano! ¡Os lo advertí a todas! Nunca he confiado en ese monstruo. ¡El Diablo es su padre! ¿Cómo os podéis olvidar de eso?

—La reina está totalmente desconsolada.

—Su bebé ha desaparecido, no me extraña que lo esté. ¡Pobre mujer!

—Yo digo que pobre reino. La mala suerte está por todas partes. Yo creo que Merlín está trabajando con los sajones. Ellos también son paganos, ¿no?

NOTICIAS

Ninguna. El rey está demasiado enfermo como para decir nada a nadie, ni siquiera a sus consejeros más cercanos.

INTRIGA

Algunos murmuran que han oído al rey llamar a Merlín entre gemidos para que lo ayude, pero la reina se pone hecha una furia cuando escucha ese nombre.

EVENTOS

El Rey Canan es el gobernante de una poderosa confederación de tribus irlandesas del Gales meridional. Puede reunir un gran ejército y está seguro en su trono: conquistó a todos sus vecinos y han sido obedientes desde que fueron vencidos.

AVENTURA: EMBAJADA A ESTREGALES

Fuente: *Erec, roman arthurien en prose public d'après le ms. fr., 112 de la Bibliothèque Nationale.*

Escenario: Estregales, en el suroeste de Cambria. Castillo de Salengue.

Personajes: El Rey Canan; sir Dirac, su primogénito; el escudero Lak, su hijo menor; sir Orcas, el administrador de Canan; el Rey Branvarn de Cardigan; el Rey Nanteleod de Escavalon; muchos jefes tribales de las colinas.

Problema: Uther necesita un embajador para entregar una carta al Rey Canan de Estregales.

Secretos: El Rey Uther quiere una alianza con los cámbricos, especialmente con este poderoso rey. Pero el Rey Canan es un diplomático experimentado y tendrá que ver cuáles son las ventajas de hacerlo.

La embajada: Los embajadores deben viajar a través de Clarence hasta la frontera. Al cruzar a Gloucester, el grupo se encuentra con caballeros de ese ducado que los escoltan hasta su duque. El viejo duque los interroga y luego los envía con sus dos hijos, los gemelos abanderados de Glevum, como escolta hasta la corte del Rey Nanteleod en Carlion.

Los gemelos abanderados son idénticos en apariencia, pero bastante opuestos en comportamiento e indumentaria. Uno solo va vestido de rojo y el otro solo de verde y sus séquitos van del mismo color, por eso se les llama el Abanderado Rojo de Glevum y el Abanderado Verde de Glevum. Parece que se odian mutuamente y siempre están discutiendo. Acompañan a los caballeros hasta la frontera y luego hasta Carlion.

Carlion es una antigua ciudad romana que ha visto días mejores (esto es típico en las ciudades de Britania en esta época). La fortaleza del reino es un fuerte romano reconvertido.

En Carlion los caballeros jugadores se encuentran con sir Alain de Carlion (Honestidad 16, Cortesía 16; Lanza 16; escudo de armas similar al de Escavalon), con quien ya se han encontrado antes, cuando formaban parte de la guarnición de los castillos de Cornualles (en 491). Sir Alain saluda a los abanderados de Glevum educadamente y da una calurosa bienvenida a los caballeros al recordarlos de la temporada que pasaron juntos en Cornualles.

—Aunque, por supuesto —bromea—, a mí no me embrujó Merlín...

Alain de Carlion es el contacto local de los caballeros jugadores. Una vez que se han limpiado, los lleva a la torre del homenaje ante el rey. Más adelante, el Rey de Escavalon enviará frecuentemente un mensajero a Salisbury. A menudo sir Alain estará entre esos mensajeros o entre sus guardias.

El Rey Nanteleod es un hombre maduro que escucha sabiamente a los mensajeros y les pregunta acerca de su propósito (ellos solo saben que están ahí para entregar una carta), pero sin presionarlos. Durante la cena habla de Logres, de la Condesa de Salisbury, de los sajones, etcétera. Quiere conocer las experiencias personales de los caballeros, no la teoría detrás de su visita.

Al día siguiente, sir Alain conduce a los mensajeros hacia el oeste. Cubren las millas rápidamente y alcanzan Cardiff en un día. La noche siguiente se quedan en Newcastle en el Bosque de Nain y luego en Kynke Kynedonne, en la frontera.

Al día siguiente, se encuentran con guardias de Estregales. Este grupo escolta a los mensajeros hasta Carmarthen en Loughor, donde esperan noticias del rey. Luego viajan durante tres días hasta el Castillo de Pembroke, en Milford Haven.

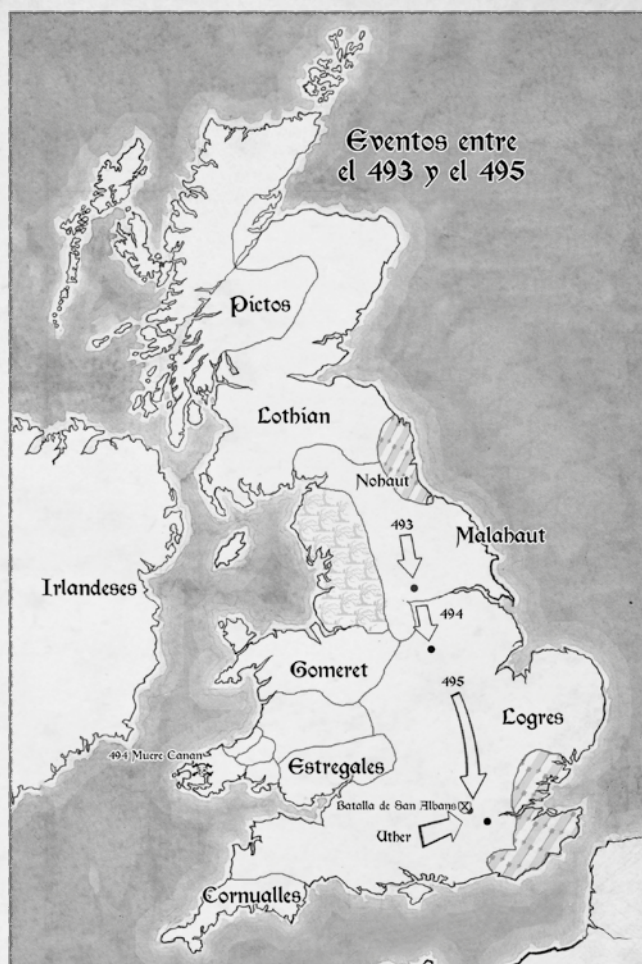
En la corte de Pembroke, el Rey Canan recibe la carta y entrevista a los mensajeros educadamente («¿Cómo están el rey y la condesa?»).

En la cena de esa noche, conocen a sir Orcas (Intriga 17, Cortesía 16; Lanza 15, Espada 16; escudo de armas similar al de Estregales), un individuo educado pero brusco, que es el administrador del Rey Canan y el contacto oficial de los mensajeros mientras están en Pembroke.

La embajada se aplaza varios días («El rey está ocupado y enviará llamar a los embajadores cuando los necesite»). Sir Orcas ofrece llevarse a todo el mundo a una caza. Ahí los mensajeros conocen a sir Dirac y al escudero Lak, los dos hijos de Canan, que también están en la caza. Son jóvenes e ingenuos y esperan saber más sobre el mundo fuera de Estregales.

A estas alturas, los caballeros ya han pasado más de una noche aquí, y después de la cena se les pide que los entretengan con alguna historia (haz alguna tirada de Cortesía no enfren-tada). Pasan más días.

En un determinado momento, un jefe de alguna pequeña y sucia aldea de las montañas reta a uno de los mensajeros a una carrera de caballos (apuesta = 1 £ en tesoro). Utiliza un poni de las colinas en terreno accidentado; los caballeros montados sufren un modificador de -10 en Equitación en este terreno. Más adelante, los caballeros sabrán que el jefe



de la tribu es en realidad el Rey de Ystrad Tyi, los salvajes de las colinas aliados con el Rey Canan.

Finalmente, algunos días después de la carrera de caballos, todo el mundo en Pembroke parece estar empaquetando y yéndose. La familia del rey se traslada: se dice que el rey se ha ido hacia Carew o quizás a Tenby. Los mensajeros también deben recoger sus cosas e irse con ellos y alcanzar a Canan en el Castillo de Tenby. Allí, después de la cena, el rey finalmente anuncia que de hecho está favorablemente atraído por la oferta de la carta de Uther y que está preparando una respuesta. Luego vuelve a otros asuntos.

Los caballeros experimentan suficiente estancamiento en la corte como para conseguir una marca de experiencia en cualquier habilidad de corte, más un rasgo cualquiera que desee el jugador. Mientras tanto, la corte se traslada otra vez, esta vez a Carmarthen, donde nació Merlín. (Los caballeros pueden contratar un muchacho que les enseñe la capilla cercana donde Merlín fue bautizado de niño. Los llevará al árbol de Merlín, donde está el cuervo. Les enseñará la choza en la que el gran mago se crio y la fuente donde curó por primera vez al pobre del pueblo).

Esa noche en Carmarthen hay otra cena, quizás con más posibilidades de entretenimiento para los caballeros jugadores.

Percepción. Éxito = ves al joven sir Dirac tendiéndole una copa a su padre, el rey. Canan sonríe y la coge, brinda con su

joven heredero y luego vacía la copa de un solo trago. Crítico = te das cuenta de que sir Orcas, el escudero, ha traído la copa y se la ha dado a sir Dirac.

Momentos después, el Rey Canan se tambalea en su asiento y cae sobre él de espaldas. Todo el mundo lo ve: el rey se sujeta la garganta, su cara se vuelve azul, le brota sangre de la boca, nariz, orejas y ojos y, finalmente, balbucea un horrible jadeo. Está muerto.

— ¡Él lo hizo! — grita alguien, y todo el mundo mira a sir Dirac, todavía inmovilizado de horror ante la muerte de su padre.

— ¡No! — trina el joven caballero —. ¡Yo no he sido!

Soluciones: Idealmente, un honorable caballero jugador ha visto a sir Orcas darle la copa a sir Dirac. Si un caballero hace esta declaración, sin embargo, sir Orcas desafía el testimonio y exige un combate mortal. Sir Orcas puede parecer lento y torpe, pero se trata principalmente de mera apariencia. Utiliza las estadísticas del caballero normal (ver **Pendragón**, Apéndice 2), pero con Lanza 15 y Espada 16.

Si el caballero jugador gana, demuestra su declaración y arrestan a sir Orcas. Si no, los caballeros jugadores pueden huir inmediatamente y dejar la tierra tras de sí sumida en el caos. Podrían elegir no batirse en duelo, sino luchar contra Orcas y sus secuaces, para poner al legítimo sir Dirac en el trono. Esta última decisión, no obstante, iría mucho más allá de las órdenes que tienen del rey o del conde.

Gloria: 25 por exponer a sir Orcas; 100 por salvar el honor de Dirac ganando el combate; 17 por vencer a sir Orcas.

El regreso: Los caballeros deben regresar en algún momento (y preferiblemente rápido). Sin un rey, los señores de Estregales van a aprovechar la oportunidad para hacerse incursiones los unos a los otros y asaltar a los viajeros.

De camino a casa, los caballeros jugadores deben contar una y otra vez la historia de lo que sucedió en Estregales. El Rey Nanteleod los entrevista una noche y les hace contar a cada uno de los caballeros lo que hizo allí, escuchando atentamente y mirando de cerca a quien habla. Al día siguiente dice:

— Sir Rhys os acompañará hasta la frontera y desde ahí confío en que lo acompañéis vosotros a él hasta vuestro propio señor. ¿Está bien?

Sir Rhys es un caballero céltico de la ciudad de Carlion. Es un caballero mantenido del Rey Nanteleod, bien equipado con armadura, espada y lanzas. Monta un corcel blanco en lugar de un caballo de batalla marrón como los otros.

Más tarde: El Rey Canan está muerto. Aunque Dirac finalmente recupera el trono de Estregales, la anterior alianza se desintegra. Ninguna de las tierras súbditas envía a sus nobles para que le juren lealtad al nuevo y joven rey, Dirac.

EL ATAQUE DE OCTA Y EOSA

Los sajones marchan al sur. Cuando Lincoln es atacada, el Duque de Lindsey y el resto de nobles se encierran ellos mismos en sus castillos y ciudades mientras los sajones devastan la región.

CORTE DE NAVIDAD

Corte real: Viviane está presente para atender al rey. Impide que los caballeros anuncien las noticias sobre los sajones al rey.

Salisbury: Ese ejército del norte será una gran pérdida, pero Logres ha luchado sin aliados antes. Si Octa y Eosa entran en Salisbury, todos los caballeros tienen que traer a sus manadas y familias a Sarum o a su castillo local.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a la enfermedad del rey, todas las regiones de Logres sufren un modificador de +3 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Bedegraine, Lambor, Lonazep: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Lindsey: la tierra ha sido desvalijada (+3d6).

Año 495

CORTE

La corte se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El ejército de Logres reunido y muchos aliados.

COTILLO

— ¿No creéis que deberíamos irnos ahora, antes de que sea demasiado tarde?

— El rey está aquí con todos los caballeros de Logres. Estamos a salvo.

— Pero ¿cómo piensas que peleará Uther estando enfermo? Los hombres parecen preocupados.

— ¿Crees que tenemos suficientes suministros en caso de que tengamos que huir?

— Bueno, yo digo que si estamos tan cerca de morir, voy a pasar la noche con ese nuevo caballero.

— Escudad, queridas, Uther puede estar enfermo, pero esto no ha acabado todavía.

— ¿No pensáis que deberíamos dormir en los establos, listas para salir corriendo, en caso de que lleguen los sajones? Yo me iría con mi primo ahora, pero creo que nos avisarán antes aquí si tenemos que huir...

NOTICIAS

Brastias: «Solo son sajones, hombres. Los hemos vencido antes, los volveremos a vencer. ¡Son tan inútiles que ni siquiera saben montar a caballo!».

Ulfius: «Los sajones invernaron en Eburacum y han empezado a moverse hacia el sur. Vamos a por ellos».

CONVERSACIÓN REAL

Ninguna. El rey sigue enfermo.

INTRIGA

El rey está muy enfermo. La mayor parte de su corte cree que se está muriendo y algunos de ellos temen que no esté tomando la mejor de las decisiones al combatir aquí. Los sajones tienen muchos refuerzos.

EVENTOS

Conforme el ejército real, aproximadamente 1500 caballeros britanos y 5000 soldados de infantería, se acerca a la ciudad de San Albans, los campesinos que se han estado escondiendo acuden al campamento britano e informan de que los sajones tomaron la ciudad por sorpresa y mataron a los defensores y a muchos de sus habitantes.

Después de una inspección exhaustiva, el ejército ve que las puertas de la ciudad están abiertas. El Rey Uther no espera, ordena a sus unidades de vanguardia que ataquen inmediatamente y se apoderen de la puerta y que todos los demás los sigan como puedan. Pero es una trampa. Algunas tropas entran en la ciudad y son masacrados y luego, durante el resto del día, los arqueros britanos disparan a los defensores y muchos buenos soldados de infantería fallecen intentando superar las murallas. El ataque falla.

En general el ejército está deprimido por este fracaso. La noche cae, descansan muy mal. Al amanecer del siguiente día, el Rey Octa y su ejército de 9000 hombres sale de la ciudad para encontrarse con Uther en batalla campal.

BATALLA DE SAN ALBANS

Fuente: Geoffrey de Monmouth, *Historia Regum Britannia*.

Duración de la batalla: 8 rondas.

Tamaño de la batalla: Enorme.

Comandantes

Rey Uther (Batalla = 20)

Rey Octa (Batalla = 19)

Modificadores

Los britanos no se sienten muy seguros: -5

Uther tiene mejores tropas: +5

Todos los sajones van a pie, por lo que los caballeros montados tienen un +5 a las habilidades de combate.

La lucha

Normal. En un determinado momento, el caballo del Conde Roderick es derribado y sus hombres tienen que rescatarlo de los guerreros sajones (quizás inspirados por su odio a los caballeros célticos, quizás hay un *berserker* o dos).

Después de la batalla

Vencedor: Victoria decisiva (Uther). Los sajones tienen muchas más bajas y los supervivientes huyen lo antes posible. Las bajas britanas son significativas, pero no terribles.

Lo peor es que tanto el Duque Ulfius como sir Brastias están gravemente heridos y en el hospital.

Botín: 10 £ de bienes.

Gloria: 60 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

EL BANQUETE INFAME

El ejército y la población están eufóricos. Los cocineros y los sirvientes preparan un gran banquete en el Castillo de San Albans. Los nobles van a comer en el Gran Salón, mientras que la mayoría del ejército va a comer en mesas improvisadas dispuestas en el patio de armas. Los caballeros que destacaron en la batalla pueden haber sido invitados a comer en el salón también. Sin embargo, el patio de armas es apenas menos magnífico.

En el banquete, la felicidad de la victoria incita a muchos excesos. Se puede tirar Frugal/Sibarita. Si sale Sibarita, el caballero bebe lo suficiente como para desmayarse pronto.

Especial: Frugal. Crítico = no has bebido nada. Recuerda esto para cada caballero.

Asimismo, se puede tirar Casto/Lujurioso. Si sale Lujurioso, el caballero encuentra una chica deseable con la que irse a la cama. Dejan el banquete y encuentran algún lugar privado.

Los caballeros que permanecen tanto castos como frugales se quedan en el banquete, se atiborran de buena comida, compañía, placer social y otras emociones que vienen de la mano de sobrevivir a una sangrienta batalla.

En el salón: Sobre la media noche, todos los que han bebido vino o cerveza sienten que les sucede algo horrible. Se tambalean, tienen espasmos y empiezan a vomitar la comida, luego sangran y mueren por hemorragia interna. El efecto aparece de repente y no hay cura debido a que se trata de un veneno mágico.

El *único modo* de que un noble o un caballero pueda sobrevivir en el banquete del Gran Salón es sacando un éxito crítico en la tirada de Frugal. Por supuesto, los sirvientes, la mayoría de los cuales son mujeres nobles, generalmente tampoco beben.

En el patio de armas: Resuenan muchos gritos en los salones del castillo. ¿Qué hacen los caballeros jugadores? Algunos pueden haberse desmayado ya, pero pueden despertarse por el ruido. Otros pueden estar escondidos en los establos o en algún sitio similar, medio desnudos y con una joven risueña, y pueden distraerse o alarmarse por el terrible sonido (o quizás no, en cuyo caso se enterarán mañana).

Si alguien investiga en el Gran Salón, presenciara a los primeros caídos vomitando sangre, para los que claramente es demasiado tarde. Los hombres están azules y morados, devolviendo espuma de sangre roja sobre las mesas, sobre ellos mismos y sobre los otros. Se tambalean, jadean y luego caen sobre las mesas y al suelo, golpeándose espasmódicamente. Los Primeros Auxilios son inútiles, como cualquier otra curación. La masacre es horrible, hombre tras hombre caen al suelo, agonizando horriblemente hasta la muerte.

Si los caballeros presencian esta escena, ¿a quién buscan? ¿A Uther? ¿Al Conde Roderick? ¿A otro? Pueden andar entre la

sangre y el vómito para encontrarlos si lo desean. No importa, están muertos. Todos están muertos. Todos.

Pánico, histeria y agitación, una actividad sin sentido se apodera del castillo, la ciudad y los alrededores.

El director de juego debe preguntar a los caballeros jugadores qué están haciendo. Esto es una crisis y el comportamiento en tales circunstancias es importante. Se pueden obtener marcas y se necesitará hacer tiradas.

En un determinado momento, la mujer del castellano establece el orden. Los sirvientes empiezan el desagradable trabajo de recoger los cuerpos. Está claro que alguien ha envenenado a traición la comida, probablemente la cerveza o el vino (o ambos). Todos los supervivientes están devastados. ¡Cientos de víctimas! Sí, es terrible, pero mira el listado de muertos...

La clase gobernante de Logres ha sido prácticamente aniquilada. El Alto Rey y casi todos sus barones (excepto los que están en el hospital) han muerto. El Conde Roderick está muerto. La tierra no tiene gobernantes.

El luto por tantos nobles muertos es profundo y doloroso. Incluso Igraine está triste, ¿quizás amaba al rey después de todo? ¿O simplemente teme por su seguridad?

FUNERALES

Los cuerpos de los muertos son devueltos a sus familias, cargados en carromatos con sus mejores caballos en el tiro. Una centena de procesiones cubiertas de negro zigzaguean por Logres.

Los cuerpos de Roderick y de Uther viajan juntos. Ambos se llevan a Salisbury para mostrarlos en una procesión de luto. Aunque se trata del rey, solo unos pocos nobles ven el cuerpo. Todos tienen a sus propios muertos: padres, hermanos, tíos, etcétera. Sin embargo, cientos de campesinos lo visitan todos los días del viaje.

El Conde Roderick es enterrado en la catedral. Los caballeros jugadores supervivientes probablemente asistan. Uther es enterrado en Stonehenge, entre su hermano Ambrosio y su hijo Madoc.

Gloria: 25 por asistir al funeral de Roderick, 100 por asistir al de Uther.

¿DÓNDE ESTÁ MERLÍN?

Por supuesto, el mago se está escondiendo de la ira del rey. La enfermedad del rey y la melancolía de la reina son probablemente maldiciones del mago, según se dice, porque quiere quedarse con el trono de Britania para sí mismo.

UNA CARTA DE GALES

El Rey Nanteleod envía un mensaje de que un gran ejército irlandés ha invadido Gales, liderado por el Rey de Estregales con sus caballeros y ayudado por hordas de mercenarios *kerns* de Irlanda. El Rey Nanteleod estaba ocupado defendiendo sus tierras y no pudo ayudar a Uther, (por supuesto, en consecuencia evitó ser envenenado).

CORTE DE NAVIDAD

Corte real: Dado que no hay ni rey ni heredero, no hay Casa Real. La esposa del rey se retira y sus caballeros no están sujetos

a nadie hasta que encuentren a un nuevo señor feudal. Sir Brastias está especialmente solicitado después, pero pasa un tiempo considerable viajando entre los señores y recibiendo ofertas de todos ellos, sin aceptar todavía ninguna.

Salisbury: Es un mal invierno para todos. La condesa está afligida y desesperanzada, las mujeres están de luto y aterradas, no hay oficiales para ofrecer liderazgo. Asegúrate de que todo el mundo está advertido de la magnitud de este desastre. «No hay señores en Logres» se convierte en un dicho popular.

Explica las circunstancias en Sarum: el heredero al trono condal es un niño de 3 años, por ello su madre, la condesa, gobernará hasta que crezca. Necesita caballeros leales que la protejan y la respalden. Ella es la autoridad legítima, pero solo con la cooperación de caballeros que refuercen sus palabras. ¿Los caballeros jugadores se comprometerán a apoyarla?

Sir Lycus proclama que él no va a jurar y habla demasiado sobre que son tiempos para que gobiernen hombres fuertes, no mujeres, (está intentando calibrar los sentimientos del resto de caballeros para que uno de ellos sea el verdadero líder).

Sir Leo, por supuesto, está en contra de Lycus en este asunto. Jura apoyar a la Condesa Ellen y proteger a su joven heredero con consejos y armas.

Deja a los caballeros jugadores que discutan sobre lo que harán. Por supuesto, se espera de ellos que defiendan a la condesa y a su joven hijo, su futuro señor. Gran parte del futuro estará en las manos de los caballeros jugadores.

Si los caballeros jugadores deciden jurar lealtad a la condesa, todos obtienen una marca en la pasión de Lealtad (señor) y también 1 punto de Honor. La condesa está agradecida.

Al final, en la ausencia de otro gobernante fuerte que tome el sitio de la condesa, incluso Lycus jura servirla.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a la muerte del rey, todas las regiones de Logres sufren un modificador de +5 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Lincoln, Lonazep: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Huntington: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Hertford: la tierra ha sido desvalijada (+3d6).

Aventuras del Período de Uther

En esta sección hay muchas aventuras que te ayudarán a darle vida a la campaña durante el Período de Uther. Muchas de estas no son específicas en términos de enemigos y escenarios, en parte son útiles simplemente como ejemplos

de «cómo se hacen las cosas». El director de juego debe estar familiarizado con todos estos procesos para utilizarlos como base para otros eventos.

Primero, familiariza a los jugadores con las rutinas: tenlos cabalgando por ahí para narrarles sus conocimientos sobre el condado y utiliza **DESAFÍO FRONTERIZO** para ilustrar el día a día. Más tarde, puedes decir simplemente: «Estáis haciendo una patrulla y os encontráis con algunos hombres desafiando la frontera». Dado que el escenario básico es el mismo, no importa cuántas veces sucede este tipo de cosas. Simplemente cambiando el oponente o los oponentes tienes un nuevo escenario, pero también puedes darles vida haciéndolos individualizados utilizando **TU ENEMIGO SAJÓN**, por ejemplo, u otro gancho para el jugador.

Otra opción es la miniaventura. Normalmente se pueden completar en una sesión, pero el director de juego debe buscar oportunidades para introducir consecuencias de las acciones de los caballeros jugadores más adelante en la historia. Quizás el pretor en **EL PRETOR PRESUNTUOSO** o Syagrius en **EL MERCENARIO SYAGRIUS** pueden regresar más tarde, ya sea como amigos o como enemigos.

TU ENEMIGO SAJÓN y otras aventuras de este tipo contienen una serie de pequeños eventos que se pueden mezclar entre las aventuras y prolongarse durante años a lo largo de la historia de la campaña. Ayudan a desarrollar la relación (¡hostil, por supuesto!) con un PNJ. Este tipo de relaciones personales pueden entretenerse dentro del juego según avanza, dándole profundidad a la campaña y estimulando el juego.

AVENTURA: DESAFÍO FRONTERIZO

En el Periodo de Uther no hay justas, no hay interés en nada salvo en la supervivencia y en la adquisición de tierras. Los caballeros no juegan a juegos, y los caballeros jugadores habrán hecho este tipo de cosas muchas veces ellos mismos en sus propias patrullas por las fronteras. Además, asume que saben cómo aproximarse a otros caballeros, qué decir y qué esperar. Esto es un evento rutinario.

Escenario: Un puesto de guardia en la frontera de cualquier región.

Persona importante: Sir [nombre], el caballero guardián de la frontera.

Problema: Mientras los caballeros jugadores cabalgan, de repente unos perros empiezan a ladrar, se pueden oír a otros caballeros montando y a tropas que se están desplegando. Un puesto fronterizo militar de soldados de infantería, liderado por algunos caballeros, está cerca.

Los caballeros jugadores pueden luchar, quedarse o correr.

Luchar: Luchan y obtienen Gloria por el combate. Si continúan, ve a **CABALGAR EN TIERRAS ENEMIGAS**.

Correr: Se espera que los persigan durante una pequeña distancia, pero no demasiado lejos.

Quedarse: La rutina es gritarle a los guardias tu identificación y tu misión. Si no atacan, entonces habláis. Vais con ellos a la corte y sois interrogados por el señor local. La recepción del señor local depende de muchas cosas, todas ellas combinadas

en la decisión final de cómo tratar al visitante. Algunos de los factores que influyen pueden ser los siguientes: la relación del señor con el señor del visitante, el deseo del señor de ser visitado o no, cualquier diferencia étnica o religiosa, el valor de Suspica, tiradas de Hospitalidad, éxito en tiradas de Cortesía, cómo es la hija del señor, si es noble o psicópata, etcétera.

Las elecciones del señor son esencialmente las siguientes:

- ✦ **Amistoso.** Les permite lavarse y cenar, tienen una noche de descanso y les da provisiones cuando se marchan, con una escolta que los acompaña hasta el lugar más conveniente para continuar su camino.
- ✦ **Neutral.** Los entrevista, quizás les ofrece algún consejo o escolta y una noche en el Gran Salón si es tarde.
- ✦ **Antipático.** Los entrevista, les dice que se vayan con una escolta hasta el lugar por donde los caballeros entraron en sus tierras.
- ✦ **Hostil.** Los entrevista y, cuando están durmiendo, los captura y los encierra en prisión para siempre.
- ✦ **Irascible.** Pierde el control y ataca a los intrusos en su propio salón, violando la hospitalidad y perdiendo Honor.

Gloria: Ninguna. Es un suceso habitual en los viajes.

AVENTURA: CABALGAR EN TIERRAS ENEMIGAS

Una incursión hostil en territorio enemigo es otro suceso común entre los caballeros. Es una actividad peligrosa y posiblemente emocionante.

Escenario: Un territorio hostil o desconocido.

Problema: Vuestra presencia. Los desconocidos siempre se consideran enemigos hasta que sean identificados por las autoridades (esto es, el señor o sus caballeros).

Personajes: Campesinos locales, clérigos locales, caballeros locales.

Secretos: Los caballeros locales no tienen ninguna obligación de ser ni amables ni considerados con los intrusos. La obligación de cualquier otra persona local es simplemente informar de los extraños a la autoridad más cercana. En la mayoría de los casos lo hacen pronto, ya que no quieren ser asaltados y se asume que cualquier extraño pretende saquear o, si solo está de paso, como mínimo robar comida.

UNA NOTA SOBRE LAS DISTANCIAS

Un condado no tiene una extensión muy grande. Es posible cruzarlo cabalgando, sea por tierras habitadas o peligrosas, sin recorrer más de 15 a 20 millas, y en todo caso no más de 25 a 30. El propio condado natal de los caballeros jugadores, Salisbury, tiene unas 20 millas de bosque a bosque, de este a oeste.

Por ello, las carreras temerarias por territorio hostil no son un método completamente irracional de viajar. Si no odian realmente a los intrusos, las fuerzas locales probablemente no los perseguirán fuera de sus tierras (a menos que el vecino sea un aliado o un amigo...).

Soluciones: Aquí hay unas pocas opciones para los caballeros viajeros.

1. *Tener permiso.* Es fácil tener un permiso. Obtened un permiso del señor encontrándoos con sus guardias (ver DESAFÍO FRONTERIZO).

2. *Ser sigilosos.* Cabalgad por áreas donde no vive nadie, en los malos bosques llenos de arbustos conocidos como «yer-mos» que abundan entre los pueblos. Desplazarse en sigilo es lento y acarrea el peligro de perderse. Ser sigilosos hace que el caballero jugador líder reciba una marca de Prudente.

El líder del grupo hace una tirada de Cazar cada día.

Tirada de Cazar	Resultado
Crítico	Permanecéis sin ser vistos, avanzando 2d6+3 millas en la dirección deseada a lo largo de veredas y similares.
Éxito	Sin ser vistos en gran medida, avanzáis 2d6 millas en la dirección que queréis.
Fallo	Viajáis 1d6 millas aproximadamente en la dirección correcta, pero no estáis completamente seguros de dónde estáis.
Pifia	Viajáis 1d6+1 millas en una dirección aleatoria por territorio enemigo. Estáis perdidos y un campesino (cazador, recolector de madera, bandido, ermitaño, vendedor ambulante, etcétera) os ve y desaparece entre los árboles.

3. *Ser cuidadosos.* Viajáis rápido, rodeando las áreas muy pobladas, pero por lo demás, viajáis a lo largo de caminos o senderos artificiales, sin deteneros a comer ni cazar durante el día.

El líder del grupo hace una tirada de Cazar por cada día de viaje cuidadoso.

Tirada de Cazar	Resultado
Crítico	Viajáis 15 millas sin ser vistos en la dirección deseada (o al menos sin provocar que los habitantes locales den la voz de alarma: para muchos plebeyos, los caballeros se parecen mucho entre ellos).
Éxito	Viajáis 15 millas en la dirección deseada, pero os ven muchos pueblerinos, los suficientes como para daros cuenta de que alguien está corriendo la voz hasta el señor. Vuestra esperanza es ser más rápidos que la respuesta.
Fallo	Viajáis 15 millas aproximadamente en la dirección correcta. Estáis seguros de que alguien os está siguiendo (por los aullidos que dan los perros).
Pifia	La patrulla de caballeros locales os encuentra. Ve a la aventura DESAFÍO FRONTERIZO.

4. *Ser temerarios.* Tomáis los caminos más grandes y cabalgáis deprisa, 20+2d6 millas por día. Lo más probable es que de este modo os encontréis con caballeros locales. Ser temerarios hace que el caballero jugador líder reciba una marca de Temerario.

El líder del grupo hace una tirada de Equitación.

Tirada de Equitación	Resultado
Crítico	Viajáis 35 millas aproximadamente en la dirección correcta y nadie os detiene.
Éxito	Viajáis 35 millas aproximadamente en la dirección correcta. En algún momento durante este lapso tenéis una aventura de «Desafío fronterizo».
Fallo	Viajáis 30 millas aproximadamente en la dirección correcta. Durante este tiempo, cabalgáis peligrosamente cerca de un castillo: ve a la aventura «Desafío fronterizo», pero casi la mitad de los caballeros del condado están presentes y preparados.
Pifia	Viajáis 2d6+20 millas aproximadamente en la dirección correcta. En algún momento durante este lapso sois víctimas de una aventura de «Emboscada».

Gloria: Ninguna. Los caballeros hacen estas cosas todo el tiempo. La Gloria está determinada por lo que sucede luego, cuando se encuentran con algo, no simplemente por viajar.

AVENTURA: EMBOSCADA

Una emboscada es un ataque inesperado.

Escenario: Cualquier parte. Muchos encuentros son en lugares alejados de la civilización, pero este escenario puede ocurrir en un bosque, en un pueblo, en un campo arado, en un huerto de árboles frutales, en el vado de un río, en una abadía, etcétera.

Problema: Los caballeros jugadores son atacados por una fuerza preparada y escondida.

Personajes: Según la elección del director de juego, pero generalmente una fuerza mayor que la de las víctimas que van a ser emboscadas.

Secretos: Los atacantes no son estúpidos y probablemente recurrirán al engaño para ganar si tienen que hacerlo. Se presupone que se han preparado y escondido lo mejor que han podido.

Efecto: El director de juego tira Batalla por los atacantes, mientras que los defensores tiran Percepción. Si los defensores ganan, se dan cuenta de que hay tropas a su alrededor y sacan las armas antes de que empiece el ataque. Si los atacantes ganan, consiguen una bonificación (+5) durante la escaramuza, por la tirada de Batalla de su líder.

Ten en cuenta que, en la mayoría de los casos, los atacantes están contentos de hacer prisioneros a los caballeros por el rescate.

Soluciones: Luchad para escapar. Siempre, cuando seáis emboscados, el líder del grupo de caballeros elige la dirección de la fuga y los caballeros cargan en esa dirección, ignorando todo lo que hay detrás y por los lados.

Gloria: La normal para un combate.

AVENTURA: LA INCURSIÓN/EL SAQUEO

Algunos caballeros desvalijan a sus enemigos. Existen dos métodos generales para hacerlo: la *incursión* y el *saqueo*. Una *incursión* se hace rápido, con la intención de conseguir algunas pocas cosas e irse. El *saqueo* se hace concienzudamente y lleva su tiempo, con los caballeros robando cualquier cosa de valor, quemando pueblos, persiguiendo a los habitantes, capturando ganado y, generalmente, arruinándolo todo.

Los caballeros dirigen fuerzas de infantería y de plebeyos para que hagan trabajos como conducir el ganado.

Escenario: Cualquier sitio que no sea la región natal de uno, una región aliada o las tierras de un señor notablemente poderoso.

Problema: Encontrar botín y transportarlo de manera eficiente (menos mal que tienes un escudero...).

Secretos: Ninguno. Esto es trabajo rutinario para los caballeros.

Complicaciones: Los caballeros involucrados deben tirar contra Egoísta y Lealtad (señor), lo que sea mayor.

Tirada de Egoísta/Lealtad	Resultado
Crítico	Consigues muchas cosas.
Éxito	Consigues algunas cosas.
Fallo	Consigues muy pocas cosas o nada en absoluto si el botín era escaso.
Pifia	No consigues nada, ni siquiera hierba para tus caballos.

Gloria: Ninguna, a menos que suceda algo particularmente interesante (por ejemplo, hay una gran oportunidad de que aparezcan caballeros defensores para proteger el feudo).

Nota: El caballero que ha hecho la incursión o el saqueo normalmente entrega una parte considerable de cualquier botín que gane a su señor.

AVENTURA: RONDAS A CABALLO

Un deber habitual de un caballero son las patrullas montadas por las tierras del condado. Varios caballeros, liderados por un veterano, hacen esto con regularidad. Salisbury, que tiene unos 70 caballeros a su servicio, normalmente tiene patrullas de 5-7 caballeros liderados por el Mariscal o por otro abanderado.

Escenario: El condado de los caballeros.

Problema: Encargarse de los forasteros.

Personajes: Recuerda que los caballeros reconocerían a la mayoría de la gente de su propia región en los caminos, tales como vendedores ambulantes o trabajadores itinerantes. Pueden encontrarse con todo tipo de gente viajando por el condado y pueden ser adecuadas diferentes reacciones.

Bandidos/enemigos: La reacción probablemente esté determinada por tiradas de Prudente/Temerario. Estas determinan si tienen que atacarlos de inmediato y, si es así, que los maten a todos. Si son tan numerosos que son un peligro para la patrulla, que los sigan juiciosamente después de enviar a un mensajero galopando al conde.

Clérigos: Que los envíen al conde.

Señores/caballeros: Uno o más caballeros los escoltan hasta el conde.

Mercaderes: Un caballero los lleva hasta el conde.

Campesinos: Si son del condado, un caballero los escolta hasta su casa. Si son forasteros, ante el conde.

Secretos: Muchos plebeyos, al reconocer a los caballeros del propio conde, piden ayuda con algunos problemas (ver el cuadro de texto «Ejemplos de problemas de campesinos»). Generalmente la decisión la toma el caballero más veterano

sobre la marcha, a menos que concierna a los derechos de propiedad de un caballero o de la Iglesia o que sea un crimen capital.

Soluciones: ¡Comprueba esos rasgos!

Gloria: Algunas de estas decisiones menores pueden valer 1-10 de Gloria.Aventura: Conocer nuevos caballeros

Escenario: Cualquier lugar donde los caballeros se encuentren por primera vez.

Problema: Ninguno, a menos que haya una enemistad o que haya pasiones de Odio involucradas.

Personajes: Caballeros.

Secretos: El factor crítico que hay que recordar es que los caballeros sienten que tienen más en común con otros de su misma clase que con gente de otra, incluso con aquellos de fuera de su tribu, condado o nación.

Soluciones: En tu hogar, dales la bienvenida y llévalos al salón para conocer al conde.

En el campo, quizás podéis hacer un vivaque: compartir campamento, una gran hoguera, compartir la comida, comparar armas y armaduras, comparar caballos, hablar de noticias y de proezas personales (se pueden conseguir marcas de Modesto/Orgulloso).

Gloria: Ninguna.

EJEMPLOS DE PROBLEMAS DE CAMPESINOS

1. Un vecino le ha dado una paliza a un granjero. *Respuesta adecuada:* toma nota de los hechos y dile al demandante que vaya a ver al conde.
2. Los lobos están molestando al ganado. *Respuesta adecuada:* cuéntaselo al conde; organiza una cacería.
3. Ganado perdido. *Respuesta adecuada:* estate pendiente por si lo veis.
4. Familia hambrienta. *Respuesta adecuada:* no se necesita ninguna (pero dar comida proporciona una marca de Generoso).
5. Alguien está enfermo. *Respuesta adecuada:* busca al curandero local.
6. Mi cabra se ha perdido. *Respuesta adecuada:* estate pendiente por si la veis.
7. Han robado mi mejor toro. *Respuesta adecuada:* toma nota de los hechos y dile al demandante que vaya a ver al conde.
8. Intentó tener sexo con mi esposa. *Respuesta adecuada:* ríe, ignora el asunto.
9. Intentó tener sexo con mi hija soltera. *Respuesta adecuada:* arréstalo y azótalo por lujuria.
10. Violó a mi mujer/hermana/hija. *Respuesta adecuada:* Arréstalo, dale una paliza y envíalo al conde.

AVENTURA: ¡INCURSIÓN EN TU SEÑORÍO!

Escenario: Tu señorío.

Problemas: Han entrado enemigos en tus propiedades, seguramente con la intención de hacer una incursión o de saquear. Por supuesto, es imposible saber quiénes son, pero dado que son enemigos, no importa.

Personajes: Saqueadores, personal del señorío, terrateniente.

Secretos: Si el caballero jugador está en casa, la granja sufre menos daño. Esto representa su liderazgo escondiendo cosas, poniendo a salvo el ganado y a los niños y matando a algún que otro incursor que se queda solo. Por ello, cualquier presencia del caballero en casa (o incluso de un administrador apropiado) disminuye el daño.

Si se trata de un escenario de rol en toda regla, la secuencia general de actividad es la siguiente:

1. Se informa al caballero de que se han visto saqueadores. Este se arma y cabalga con un escudero y un par de mensajeros para verlos por sí mismo. Si solo son un par de bandidos, el caballero y el escudero se hacen cargo de ellos. Si es un grupo grande, un mensajero va hasta el señor local y el otro al señorío para advertir a todo el mundo de que la amenaza es real.
2. El caballero tiene la oportunidad de decidir qué hacer: (a) ir al señorío y protegerlo mientras todos los demás se ponen a salvo; (b) tratar de seguir a los saqueadores y determinar sus intenciones; o, lo más recomendable, (c) ir directamente a decirle al señor lo que ha visto (y luego esperar órdenes del señor junto con los caballeros mantenidos y la guarnición).

Soluciones: Si no es un evento importante, puedes manejar todo el asunto de manera rápida y con una simple tirada enfrentada de la mejor habilidad de Combate del caballero contra la de un saqueador típico. Si el saqueador es derrotado, el modificador usual de +5 para la Base del Valor Natural (durante la Fase de Invierno) por incursión no se aplica ese año.

Gloria: 50 si el caballero defiende su propio señorío.

AVENTURA: RIVALIDAD POR MATRIMONIO

Escenario: El castillo o el señorío en el que vive la mujer con la que el caballero jugador desea casarse.

Problema: Un caballero aparece y le dice tranquilamente a tu caballero que la mujer es suya, no tuya. Luego le pide que simplemente se vaya y se mantenga alejado.

Finalmente, si es necesario, reta al caballero jugador a un combate armado a primera sangre, con espada y montados, por la mano de la dama. El ganador continúa cortejándola y el perdedor se aleja para siempre.

Personajes: Un caballero de una calidad aproximadamente igual al caballero jugador.

Secretos: Sir [nombre] realmente ama a la mujer (independientemente de que el caballero jugador la quiera o no) y justo antes del combate, el caballero jugador puede oír a su oponente proferir su amor en un eufórico grito de arrebató; luego desenvaina su espada y carga. Está inspirado por su pasión de Amor por la dama.

Soluciones: Lucha a primera sangre.

Gloria: Es el equivalente al combate con armas embotadas, esto es, 1/10 de la Gloria del caballero rival.

AVENTURA: EL MERCENARIO SYAGRIUS

Escenario: Una batalla o una escaramuza.

Problema: Una banda de sargentos, caballeros forajidos u otros saqueadores están haciendo una incursión cerca. Son hombres a caballo bien armados, probablemente caballeros, y son muchos. Si son abordados, un ganso blanco grazna alto mientras los caballeros jugadores se aproximan y todos ellos se repliegan y montan en los caballos, listos para una pelea.

Heráldica o Reconocer. Éxito = el líder es un romano. Crítico = se trata de sir Syagrius, el antiguo pretor de Soissons, a quien Madoc abandonó en Francia. *Nota:* Solo puede utilizarse Reconocer si el espectador ha visto al pretor antes.

Personajes: Syagrius, enfadado e implacable, que está dando caza al Príncipe Madoc para vengar a sus hombres muertos, a su familia y a sus tierras perdidas. No deja que nadie se interponga en su camino. Todos sus hombres son caballeros veteranos.

Secretos: Sir Syagrius tiene una pasión de Odio (britanos) 16, así como un rasgo dirigido de Odio (Madoc) +10.

Soluciones: Probablemente, luchar, pero si se actúa rápidamente, es posible hacer la paz bajo las siguientes circunstancias: (i) si Madoc está muerto; (ii) si Syagrius debe un favor a cualquier caballero jugador; en este caso dejará de perseguir a Madoc durante un año; o (iii) si se le devuelven sus antiguas tierras de Soissons (esto último debe de ser prácticamente imposible).

Si calman a Syagrius, este necesita un lugar donde quedarse, y el caballero que le ofrezca al pretor un lugar en su señorío consigue una marca en Hospitalidad. Si varios disputan por ello, el ganador de una resolución enfrentada de Hospitalidad es el primero en hacer la oferta. En cualquier caso, el antiguo pretor acepta gentilmente.

Gloria: 100 por combatir, más 100 extra dividida entre los participantes si traen la cabeza de la víctima o el escudo abollado a Uther o a Madoc.

En cambio, si solucionan esta aventura de forma pacífica, consiguen 100 de Gloria.

AVENTURA: EL PRETOR PRESUNTUOSO

Escenario: Un señorío.

Problema: Se le ha dado hospitalidad en el señorío a un extranjero exiliado, pero se ha propasado con las mujeres y se ha comportado de forma muy maleducada.

Personajes: El pretor, un noble extranjero; el señor del señorío; damas del señorío.

Ten en cuenta que el señor del lugar tiene aquí la responsabilidad principal, así que este escenario es más probable que tenga lugar cuando este no esté presente. Quizás esté ausente por deber o por aventura, o quizás está muerto y su mujer y sus hijas están al cargo. Es posible que sea viejo y débil o que le deba algún favor al visitante y por eso no puede mediar.

Ten en cuenta que este extranjero puede ser el Pretor Syagrius, antiguamente de Soissons, a quien el Príncipe Madoc despreció.

Secretos: El visitante está equivocado de acuerdo con las reglas de las personas civilizadas.

Soluciones: ¡Este tipo necesita que le den una lección! Sin embargo, se le ha ofrecido hospitalidad y por ello está bajo la protección del señor del lugar. De primeras no hay que recurrir a la confrontación violenta: simplemente dirígete al individuo ofensivo e infórmale de su error, como si no lo supiera ya.

Si no corrige su comportamiento y se disculpa por sus errores, se necesita hacer algo más. Las soluciones más lógicas son las siguientes:

- ✦ Rétales a un duelo de honor. Esto no viola ninguna regla de hospitalidad ni de honor. Por supuesto, perder el duelo significa que él sí era honorable y el caballero jugador pierde un punto de Honor además de sufrir el daño recibido.
- ✦ Hazlo miserable. Las reglas de la hospitalidad no son específicas sobre los detalles. Es posible alimentar al rudo extranjero con gachas frías y cerveza aguada todas las comidas y darle a su caballo heno sucio y viejo y agua enfangada. Esto debería ser suficiente para que se vaya. Sin embargo, posteriormente puede quejarse e impugnar la hospitalidad de su anfitrión, (peor, si este comportamiento llega demasiado lejos, podría costarle al anfitrión un punto de Hospitalidad).
- ✦ Amenázalo. Dile que sus acciones son deplorables y que, si no cesan, será retado o atacado tan pronto como abandone la seguridad de la hospitalidad.
- ✦ Incita, provoca, irrita, agravia y enfádalo con comentarios maliciosos, sarcasmo e insultos. Haz que pierda el control hasta que te ataque. Esto es más fácil si está borracho. Sin embargo, esto todavía puede considerarse como una conducta deshonorables.

Gloria: La que el caballero jugador obtenga de sus acciones, no hay Gloria extra por la aventura en sí.

EVENTOS

Una campaña a largo plazo se desarrolla con historias a largo plazo, una serie de encuentros que pueden darle profundidad a la vida de un personaje (y quizás a la de su familia) durante los años venideros. Estos eventos pueden insertarse para dar color a una aventura específica o historia en curso. No requieren el esquema completo de una aventura y por eso se llaman «eventos».

EVENTO: TU ENEMIGO SAJÓN

Por supuesto, el director de juego puede desear tener un enemigo sajón individual para los diferentes personajes jugadores, aunque no todos tienen por qué tener uno (más adelante, tampoco todos tendrán un amante o una enemistad con un clan). El director de juego puede añadir algunos detalles y color a la campaña no limitándose a los sajones genéricos, sino introduciendo una de las muchas otras tribus que invaden la isla.

Un historiador bizantino del siglo VI, Procopio, pensó que Britania estaba habitada por britanos, anglos y frisios. No obstante, el temprano historiador inglés Beda nos da una larga lista en la que nombra a los frisios, los daneses, los *rugini* (otra tribu germana), los hunos, los viejos sajones y los *boructari* (probablemente francos).

RIVAL INSOLENT: Va a haber muchas luchas. Durante una batalla, cuando un caballero es vencido pero no asesinado, su enemigo puede tener la oportunidad de burlarse de él y retarlo. Este es un reto del guerrero al honor personal y a la virilidad, y es exactamente lo que incitaría una pasión de Odio (este rival).

El guerrero puede incluso preguntar el nombre de este enemigo recién adquirido. Recuerda que este guerrero enemigo también ha adquirido una pasión de Odio (el caballero jugador).

RETO PERSONAL: Los rivales aprovechan una oportunidad de retar a sus enemigos individuales personalmente. Puede ser algo inesperado, por ejemplo, durante una visita a una ciudad o en una misión diplomática. Puede ser antes de una batalla si los enemigos se ven mutuamente al otro lado del campo vacío entre los dos ejércitos. Puede suceder en la corte, incluso en la corte de rivales a muerte como los sajones y los britanos, dado que ambos pertenecen a culturas guerreras que respetan el Honor y admiran el coraje y la habilidad con las armas.

ENCUENTRO DE BATALLA: Se puede encontrar al enemigo entre el fragor y la confusión de la batalla. Cuando el movimiento de batalla separa a los dos rivales, existe la posibilidad de que el caballero o el guerrero inspirado decida abandonar su unidad para perseguir a su enemigo. Esta es una acción terriblemente peligrosa, por supuesto, ya que el resultado también puede ser que el caballero sea rodeado por los amigos de su rival. Pero ten en cuenta asimismo que este es el tipo de evento en el que los propios amigos del jugador podrían elegir abandonar su unidad (temporalmente, claro) para apoyar a su compañero.

Ten en cuenta que también es posible que el enemigo se vea arrastrado en medio de sus propios enemigos por su propia pasión.

SAQUEO ESPECIAL: Un enemigo vengativo puede conocer el propio hogar del caballero y cruzar el país en secreto, buscando hábilmente saquear su señorío o infligirle un daño personal, como matar a sus hijos varones y secuestrar a su mujer. Probablemente no intentará hacerse con el castillo, a menos que sea increíblemente fácil de hacer, sino que en su lugar solo destruirá a sangre y fuego.

DEVOLVER LA INCURSIÓN: Ya se haya hecho la incursión en la casa del enemigo sajón o en la del caballero, una incursión como venganza siempre está a la orden del día cuando se ataca el hogar de uno mismo. Por supuesto, primero es necesario saber dónde vive el enemigo, de otro modo la venganza de un caballero jugador solo es otra incursión en un territorio en ruinas.

FAMILIAR VENGATIVO: Cuando un hombre es asesinado, sus parientes masculinos tienen la obligación de vengar su muerte. Pueden recoger sus cosas e irse rápidamente, montados a caballo, a casa del asesino para matarlo. Pueden esperar a que el momento sea propicio o hasta que su objetivo esté en desventaja.

HIJO VENGATIVO: Los hijos viven para la venganza, por una razón: es una obligación familiar. Además, con la venganza se gana algo más que Gloria. Asimismo, ten en cuenta que el deseo de vengar a su propio padre es probablemente la pasión más poderosa de un joven caballero o sajón, por lo que es muy probable que le ayude contra un oponente aparentemente insuperable. Por otro lado, si el hijo era joven cuando su padre fue asesinado, el objetivo de su venganza puede haber envejecido y haberse debilitado o puede sufrir de heridas que reduzcan su habilidad para luchar, igualando las cosas para el novato.

Capítulo Dos

Período de Anarquía: 496-509



Ningún rey se sienta en el trono de Britania y los sajones tienen el ejército más grande del país.

COMPARACIÓN HISTÓRICA

El Periodo de Anarquía es aproximadamente equivalente, en términos de cultura y de conflictos, a la Britania del siglo XI, a finales de los Años Oscuros y al principio de la era medieval. En la historia real, el siglo XI marca el fin de la Inglaterra anglo-sajona y el inicio de la dinastía normanda, con la exitosa invasión de Guillermo el Conquistador y la expansión normanda en general.

Por supuesto, en el Periodo de Anarquía de **Pendragón** no está Guillermo, aunque hay muchos nobles que desean ser «el Conquistador».

LA CAMPAÑA

La campaña cambia durante el Periodo de Anarquía para estar mucho menos dirigida de lo que lo estuvo bajo el reinado del Rey Uther. Sin líderes, los jugadores tienen más libertad para hacer lo que quieran.

Su trabajo es ser los caballeros veteranos de confianza de Salisbury, pero el director de juego tiene que decidir cuánta autoridad tienen. Pueden gobernar el condado o simplemente cumplir órdenes, o algo entremedias. Sopesa a los jugadores y averigua en qué quieren concentrarse, pero mantén la variedad del juego. Las oportunidades del juego se basan en tomar decisiones políticas, oportunidades de enriquecerse, algún tiempo libre para ir al Bosque Salvaje y, por supuesto, luchar contra los sajones.

Las decisiones políticas son sobre el condado. Ningún rey gobierna en Logres y el conde es solo un niño. Hay que decidir si pagar tributo o no. Las consecuencias son personales.

Las disputas políticas son un posible tema de juego. El Duque Ulfius aún vive y es el «anciano sabio» de la última generación, pero bastantes señores britanos recién nombrados intentan consolidarse ellos mismos y volverse más poderosos. Los caballeros pueden animar a la condesa a que apoye a alguno de ellos.

El enriquecimiento personal es otro tema de juego. Este periodo da una oportunidad para que los caballeros se enriquezcan a expensas de vecinos menos afortunados. Ningún noble ni ningún tipo de justicia les va a reprender por hacerse con un botín o incluso con propiedades o castillos. De hecho, algunos podrían llamarlos héroes por hacerlo.

Finalmente, está la aventura personal en el Bosque Salvaje. Este capítulo incluye varias aventuras que se desarrollan ahí, oportunidades para que los caballeros ganen Gloria, experiencia y, quizás, alguna tierra.

La mayoría de las acciones, sin embargo, tienen lugar en el Reino de Logres.

EL JUEGO POLÍTICO

Hasta ahora se han presentado pocos escenarios políticos en el juego. Se deja al director de juego que cree su propio escenario de intriga de alto nivel, de desconfianza y de conspiraciones.

Por supuesto, hacer elecciones tan comprometidas afecta significativamente a cómo reacciona el mundo. El director de juego debe decidir cómo afecta a los grandes eventos el grado con el que se compromete un caballero jugador a un jefe supremo, como aliado o como vasallo, por ejemplo.

Supongamos que los jugadores pueden decidir al principio del periodo que una estrecha alianza con el Rey Nanteleod sería la mejor opción. El director de juego tiene que modificar todas las noticias y eventos que aparecen a continuación para incluir a los caballeros jugadores en la historia en curso del avance de ese rey hacia el éxito. Por otro lado, pueden instar a la condesa a que se someta al Rey Idres o al Duque Ulfius, o quizás incluso que se case con el Rey Cerdic de Wessex. Las opciones son abiertas, dales a los jugadores la capacidad de elegir y deja a sus personajes disfrutar o sufrir las consecuencias.

Aquí hay poca historia establecida, por lo que el director de juego y los jugadores pueden dar forma a sus personajes de acuerdo con los eventos externos y con las elecciones personales.

ANTES DE CONTINUAR

El director de juego debe tomar ahora algunas decisiones sobre la situación actual de los caballeros jugadores en el condado. La Condesa Ellen es, por supuesto, quien gobierna en el nombre de su hijo, pero necesitará algunos encargados a su alrededor para que la ayuden. Los consejeros clave ejercerán grandes responsabilidades.

El director de juego necesita decidir en qué puesto de la cadena de mando están los caballeros jugadores. ¿Hay algún caballero PNJ veterano que realmente pueda ser elegido para dirigir el condado? Siendo más exactos, cualquier caballero original superviviente tiene ahora unos 30 años y 10 o más años de servicio son muchos. Deben de ser muy conocidos y de confianza, y los mejores candidatos para cualquier tarea importante.

Es incluso posible que uno de esos caballeros jugadores se case con la condesa, aunque probablemente no de manera inmediata. (Si un caballero jugador no se casa con ella, encontrarás la historia por defecto a continuación).

Pero considera que esto también puede sacar al personaje de la trama, ya que no es realista que los comandantes salgan de aventuras. Quizás el jugador está de acuerdo con esto y quiere elegir llevar otro personaje. El director de juego puede encontrar el equilibrio y dejar a algún otro, quizás al viejo sir Elad, a cargo (aunque lo consultará con los jugadores, por supuesto).

PUNTUACIÓN DE RENCOR

Puede que el director de juego desee permitir que las decisiones de los jugadores influyan a la condesa, básicamente haciendo que esta deje en sus manos la política exterior. Tendrán gran poder, pero también la responsabilidad de que los sajones estallen de ira o de obtener un modificador negativo en cada Fase de Invierno por el tributo anual.

Las decisiones deben tener consecuencias. El director del juego debe anotar una «puntuación de Rencor» para hacer

Britania en el 495

Entidades políticas dominantes



seguimiento de cómo los diversos reinos sajones se sienten respecto a la corte de Salisbury. Cuando este Rencor alcance cierto nivel, hacen una incursión en el condado para darles una lección. Cada incursión relaja, pero no elimina completamente, el Rencor de ese reino sajón.

A partir de un momento determinado (diferente en cada rey sajón, según lo determine el director de juego), invaden y saquean, quizá incluso tiene lugar una batalla. Estas acciones tienen las consecuencias usuales en la Fase de Invierno de ese año.

REYES SAJONES Y AETHELINGS

Aetheling es el término sajón para denominar a un heredero del rey, más o menos equivalente a «príncipe heredero».

Anglia

Cwichelm, 500-518

Cwichseax (nunca fue rey)

Deira

Eosa, 455-495

Yffi, 495-518

Essex

Aethelswith, 485-505

Aescwine, 505-518

Kent

Henget, 457-488

Aesc, 488-518 (esposa: Cyneburh; sus hijos se hacen caballeros)

Kinniarc, 518-564

Nohaut

Octa, 455-495

Eosa, 495-518

Ethfrida, 518-547

Sussex

Aelle, 477-518

Celyn, 518-553 (conde)

Wessex

Cerdic, 495-518

REGISTRO DE RENCOR

Reino	Rey/aetheling actual	Rechazos	Favores	Actitud
Kent				
Sussex				
Essex				
Angles				
Port				
Wessex				

LUGARES DE IMPORTANCIA

Los siguientes lugares están vigentes en el Periodo de Anarquía (para ver los bosques y otras características del terreno, ver mapa de la página 23).

Bangor Fawr: Es un castillo que vigila el cruce del Estrecho de Meneii, súbdito de Gomeret. Es un embarcadero. Aquí hay un famoso monasterio dedicado a San Deiniol.

Beaumaris: Es un castillo que vigila el cruce de las Islas. Es un embarcadero.

Bosque de Arden: El Bosque de Arden abarca el área que se encuentra entre Wuerensis (en el río Avon), Galvoie (en el río Severn) y Cameliard (en el río Trent).

Bosque de Arroy: Este bosque delimita la frontera entre Cameliard septentrional y las zonas meridionales de Cheshire y Orofoise.

Bosque de Dean: Este bosque rodea la ciudad de Hereford y es el «Reino Perdido» de Eryng. También se encuentra en él el templo de curación de Lydney.

Bosque de Nain: Este nombre significa «Bosque de los Enanos» porque aquí se ha visto al rey de los enanos. Se cree que en su espesura se halla un reino de enanos.

Bosque de Roevant: Este bosque está en el Reino de Estregales y abarca las montañas Prescelly.

BRYCHEINIOG: Uno de los reinos de las montañas en la zona sureste de los Montes Cámbricos. Su asentamiento principal es Brecon (no es una ciudad). En sus valles y vaguadas habitan cinco tribus.

BULITH: Este reino montañoso está en el corazón de los Montes Cámbricos y está compuesto por dos tribus. Su asentamiento principal es el Castillo de Bulith (no es una ciudad).

Caerwent: Esta ciudad, que se encuentra en Escavalon, fue una vez la capital tribal de los siluros. Tiene grandes fortificaciones y un castillo. También es un puerto marítimo.

CAMELIARD: Este reino se encuentra en la parte más alta del río Trent. Incluye el Castillo de Penkridge, Carohaise y la ciudad de Stafford.

Cardiff: Esta ciudad de Escavalon se encuentra en un puerto marítimo y está protegida por murallas y un castillo.

Cardigan: Es un castillo de la orilla de Cardigan, el más meridional y el más grande. También es un próspero puerto marítimo.

Carlion: También recibe el nombre de Carlion-on-Usk y fue un fuerte militar romano. Todavía está fortificada y tiene un castillo, así como una iglesia dedicada a San Aarón y a San Julio. También es un puerto marítimo.

Carmarthen: Esta ciudad de Estregales es la más grande del reino. Fue la capital romana de la tribu de los démetas. Está bien fortificada y tiene un pequeño castillo.

Carohaise (muralla): Es un pequeño castillo que custodia la frontera de Cameliard. Es una parada común entre Lambor y Stafford.

Castillo de las Lágrimas (Aberstwyth): Este castillo recibe su nombre por las costumbres que aquí practicaban sus malvados señor y señora (ver la aventura EL CASTILLO DE LAS LÁGRIMAS). Aunque es un puerto marítimo, nadie desembarca aquí. Los monjes britanos de la abadía que se encuentra en el único camino de estas tierras siempre advierten a la gente de que no se adentre en él.

Castillo de Pembroke: Este castillo es la mejor fortaleza del Reino de Estregales y el más frío de Britania gracias a su cueva subterránea cavada por el mar.

Castillo de Rhun: Este castillo es la fortaleza del Rey de Powys.

CHESHIRE: El ducado de Cheshire es una amplia llanura entre los Montes Cámbricos y los Peninos, y el Bosque de Arroy hacia el sur. Incluye la Ciudad de las Legiones y El Wirral.

Degannwy: Es un castillo muy resistente y la mayor fortaleza del Rey de Gomeret.

Dinas Bran: Es la Colina del Cuervo, la que una vez fue el hogar del dios gigante Bran antes de que los humanos vagaran por estas colinas. Antiguamente fue un castro que se abandonó hace mucho, pero hace poco ha vuelto a ocuparla una nueva comunidad pagana impaciente por reclamar su antiguo poder.

Dinas Emrys: El tirano Vortigern construyó este castillo por primera vez en la ladera del Monte Snowdon. Aquí fue donde Merlín, por aquel entonces llamado Emrys, se mostró al mundo con sus profecías. Más tarde Vortigern lo abandonó y con el tiempo fue ocupado por las tropas de Ambrosio. Ahora es un castillo del Rey de Gomeret.

DYFED: La parte más occidental del sur de Gales es el condado de Dyfed e incluye el Castillo de Pembroke, Carmarthen y Menevia y el Bosque de Roevant.

ELFAEL: Este reino montañoso en el centro de la zona oriental de los Montes Cámbricos gobierna sobre dos tribus.

ERYNG (Reino de Dean): De este pequeño reino, junto con el Bosque de Dean, no se ha oído nada durante años debido al encantamiento del bosque. Su centro era la ciudad de Hereford.

ESCAVALON: Este rico y próspero reino incluye los condados de Gloucester, Morgannwg y Gwent.

ESTREGALES: Estregales es una región gobernada por conquistadores irlandeses cuyos ancestros llegaron hace más de cien años. Muchas tribus irlandesas consideran que la región ahora es más irlandesa que britana. Incluye los condados de Gower y Dyfed.

GALVOIE: Este pequeño reino se encuentra junto al fértil río Severn, completamente rodeado por el Bosque de Arden, que realmente lo aísla del resto del mundo.

Gloucester (ciudad): Este puerto marítimo es una ciudad con un castillo y murallas y una parada frecuente en la mayoría de carreteras comerciales. Es la ciudad más grande de Britania occidental y es súbdita del Duque de Gloucester.

GLOUCESTER (ducado): La parte baja y la desembocadura del río Severn pasan por el condado de Gloucester, una región fértil cuyo centro principal es la ciudad de Gloucester.

GOMERET: Seis tribus fuertes y belicosas viven en la zona noroeste de la costa de Gales. Generalmente se unifican bajo el Reino de Gomeret (Gwynedd), el cual incluye los castillos de Deganwyl, Sinadon y Bangor, así como el territorio de Snodonia.

GOWER: Este condado forma parte del Reino de Estregales e incluye la ciudad de Gower y los castillos de Kynke Kynedonne.

GWAELOD: Es un rico *cantref* de la zona noroeste de Gales, independiente del resto de potencias políticas.

GWENT: Las llanuras costeras de Escavalon están comprendidas en el Condado de Gwent. El condado es rico e incluye las ciudades de Carlion y de Caerwent.

Hereford: Se trata de un castillo y una pequeña ciudad situada en medio del Bosque de Dean y en el centro del Reino de Eryng.

ISLAS: Tres tribus ocupan la fértil isla de Môn, todas ellas súbditas del Rey de Gomeret. Este condado incluye la Isla Sagrada, mucho más pequeña y que fue una fortaleza sagrada de los druidas hasta que los romanos la saquearon completamente.

Kynke Kynedonne (Neath): Este castillo de Gower custodia la frontera.

Legions (Chester): Esta ciudad solía ser un fuerte romano. Ahora es la ciudad más grande de los alrededores. Tiene un castillo y es el centro de comercio para todos los habitantes de la zona septentrional de Cambria. También es un puerto marítimo.

Llan Illtyd (Llanwit Major): Es un gran monasterio de San Illtyd, un sitio famoso de enseñanza de la isla de Britania. Es la sede de uno de los tres Coros Perpetuos de Britania.

Llandaff: Monasterio de San Dubricus.

Lydney: Este famoso templo pagano de los tiempos romanos todavía está activo como lugar de sanación. Está dedicado al dios Nodens.

Menevia: San Dewi volvió de su peregrinaje del Extremo Oriente y fundó un monasterio aquí. Es de los benedictinos o monjes negros. Dewi es un hombre estricto y severo, demacrado y, sin embargo, vigoroso.

MERIONYDD: Es un pequeño reino montañoso en la zona occidental de los Montes Cámbricos, alrededor del río Dyfi. Las dos tribus paganas que se encuentran aquí adoran a dioses horribles y terroríficos de la cercana montaña Idres.

Montañas Negras: Cadena montañosa del sureste de Gales escarpada y peligrosa.

Montañas Prescelly: Estas escabrosas montañas están cubiertas por el Bosque de Roevant.

Monte Idris: Un prominente pico en Merionydd, sagrado para los antiguos dioses y un lugar envuelto en nieblas para los poetas y los locos.

Monte Snowdon: La montaña más alta de Gales es sagrada para los antiguos dioses y está cubierta de lugares encantados.

Montes Cámbricos: Si bien se puede decir que todas las montañas de Cambria son los Montes Cámbricos, hay una cres-

ta alta e impenetrable en ellos que son los verdaderos Montes Cámbricos. La cadena va de norte a sur y se encuentra en la zona occidental de Cambria.

Montes Peninos (sur): Los Montes Peninos son impenetrables para los caballeros, salvo por senderos establecidos y preferiblemente con un guía. Son escarpados y sus cimas están cubiertas de páramos. Pase y Amans son los reinos castillos que se encuentran en el límite de estas montañas.

MORGANNWG (Escavalon): Este condado incluye algunas tierras situadas en la parte media del río Usk, pero la mayoría de la región está compuesta por los árboles alpinos del Bosque de Nain. Forma parte del Reino de Escavalon.

NORGALES: Las seis tribus de este pequeño reino montañoso en la zona septentrional de los Montes Cámbricos suelen formar parte de Gomeret. Otras veces son un reino independiente y otras veces su rey gobierna sobre Gomeret.

OROFISE: El condado de Orofoise incluye las áreas colonizadas en la zona norte del río Severn. Está lo suficientemente lejos y separado por bosques como para no formar parte del reino de Arturo, pero, por tanto, es súbdito del rey montañés de Powys. Incluye la ciudad de Oroquelenes.

Oroquelenes (Wroxeter): Solía ser la ciudad capital de la tribu romana *cornovii*, llamada Viroconium. Ahora es una pequeña ciudad situada en la parte alta del río Severn. Tiene un pequeño castillo.

Pase (Manchester): Es un pequeño castillo, el centro de un diminuto reino independiente en el límite de los Montes Peninos (ver el mapa de Cumbria en el Capítulo 4).

Penkridge: Es un antiguo fuerte romano que todavía mantiene el Rey de Cameliard. Es una parada frecuente en el camino entre Cheshire y Logres.

POWYS: Es el más poderoso de los muchos reinos montañosos del centro de los Montes Cámbricos. Incluye diez tribus.

Roche Sanguine: La «Roca Sangrienta» es un antiguo castillo, el centro del reino perdido de Galvoie. Ahora está gobernado por mujeres.

Sinadon (Caernavon): Esta ciudad es un puerto marítimo custodiado por un impresionante castillo construido por el emperador Macsen Wledig hace mucho tiempo. También vigila el Estrecho de Menei y es súbdito del Rey de Gomeret.

SNODONIA: Es la zona oculta de las montañas de Gomeret, donde sus caballeros suelen encontrar refugio. No es un solo lugar, sino una serie de pequeñas granjas, pequeños valles y pastos donde un ejército puede esconderse y comer durante mucho tiempo.

Stafford: Es una pequeña ciudad con un castillo en el río Sau, en Cameliard.

Terrabil: Es un castillo en la zona septentrional de Cameliard.

Valle de Conway: Rodeando al río Conway, este paso en pendiente es el camino estrecho y peligroso por el que traer un ejército hasta Snodonia, el corazón secreto de Gomeret, donde normalmente se esconde su ejército.



Whitechurch: Este pueblo es una parada corriente en el camino entre Cheshire y Logres.

Wilderspool: Es un pueblo fronterizo, un badén en la impenetrable tierra salvaje del Bosque Perilous.

Wirral: Una amplia zona de tierra salvaje que abarca casi toda la península de Cheshire.

YSTRAD TYWI: Un reino céltico montañoso en la zona suroeste de los Montes Cámbricos que está compuesto por dos tribus.

Año 496

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

Aescwine, *aetheling* de los sajones del Este.

Sir Brastias.

COTILLEO

—¿Habéis oído lo de la espada? ¿La que está en la piedra de Londres? ¿Tiene escrito que la sacará el Rey de Britania! ¿Qué os parece?

—Déjame decírtelo: esto parece otro de los trucos de Merlín, ¿no? Huele a magia, así que debe de ser él. No la Dama del Lago, a ella no le importa el rey ni nada. ¿En qué pensáis que está metido?

—¿Merlín? Esto es un truco. ¿No creéis que deberíamos ir todos a refugiarnos a la abadía? ¿O quizás encontrar algún rey en el oeste que todavía esté vivo y rogarle trabajar para él?

—Como si las monjas fueran a hacer mejor el trabajo de protegernos que nuestros caballeros. Y la vida ya es lo suficientemente dura aquí sin ser un refugiado rogando por comida.

—¿Entonces no piensas que deberíamos irnos hacia Bretaña o algo? ¿Nos escoltarán los caballeros ahí? ¿No es acaso Idres un rey poderoso?

—Escuchad, queridas, nadie nos quiere salvo nosotras. Tenemos cosas importantes que hacer aquí. ¿Sabéis cómo encender un fuego? ¿Estáis preparadas para cargar piedras para las murallas? Podéis huir si queréis, pero si os quedáis aquí, será mejor que os preparéis para trabajar como gigantas para salvar vuestra vida.

NOTICIAS

Mensajeros de Ulfius: «Necesitamos un rey. Uno legítimo, no ese sinsentido de la espada. El Collegium va a reunirse en Silchester. Llegarán candidatos de toda Britania. Ulfius está completamente recobrado de sus heridas».



Condesa Ellen

Sir Brastias: «En Londres, en San Pablo, hay una espada clavada en un yunque y en una piedra que milagrosamente apareció en el patio. En ella está escrito “Solo el rey podrá sacarme” o algo así. ¡Yo no pude moverla!

Los sajones de todas partes se están movilizando en pequeños grupos, así que deberíamos luchar contra ellos. El Rey de Malahaut ha enviado un mensaje de que se han visto exploradores pictos en el norte. Los mercaderes dicen que los barcos irlandeses se están agrupando en el oeste, los sajones ya están marchando en el este y ese bastardo Idres de Bretaña va a atacar desde el sur».

LA CONDESA

El Príncipe Aescwine es el hijo de Rey de Essex. Está aquí para hablar de paz y tributo: si le pagamos tributo ahora, nos garantizará paz y protección ante cualquier enemigo que nos invada. Quiere 100 reses y 100 libras de plata. Insiste en que no está pidiendo nuestro vasallaje, aunque tal expresión de lealtad requeriría menos tributo y darnos aún más privilegios.

Nuevas murallas: Entre los posibles temas de discusión está la construcción de nuevas murallas alrededor de la ciudad de Sarum y del propio castillo. Deben construirse de piedra para incrementar su valor defensivo (el VD de las murallas de piedra es 7, mientras que el de las de madera es solo 3). Costará 20 £ rodear el castillo y 100 £ la ciudad entera.

Se tarda más o menos un verano en construir una de estas murallas con la ayuda disponible, así que la ciudad podría estar cerrada tras un año de trabajo por una muralla que tenga solo un cuarto de la altura total normal.

Se necesita dinero de fuentes externas, pero este proyecto debería comenzar. Normalmente el propio condado no tiene dinero extra para gastar en esto y aquí es donde los caballeros jugadores aparecen, por supuesto, como benefactores. La condesa no dudaría en compensar una generosidad tal con títulos, recompensas u otros regalos.

INTRIGA

La Reina Igraine se ha refugiado en Amesbury, depositando su confianza más bien en Dios que en el liderazgo de los caballeros. Su hija más joven, Morgana, está con ella.

La espada es un misterio intrigante. Quizás entretenga a los sajones...

EVENTOS

Pueden suceder muchos grandes eventos este año.

TRIBUTO

La condesa, después de escuchar a sus consejeros más fieles, decide pagar el tributo al Príncipe Aescwine. Sus seguidores llevan las reses a casa y guardias bien armados custodian las carretas del tesoro.

La condesa requisa reses de sus terratenientes.

¿SE BUSCA ESPOSA?

La guerra deja muchas viudas y ahora hay muchas mujeres de Salisbury sin maridos.

AVENTURA: CONOCER AL REY CERDIC

Fuente: Crónicas anglosajonas.

Escenario: Sarum. Principios de verano, después de que se haya pagado tributo al Rey de Essex.

Problema: Los mensajeros de Hampshire, asustados y preocupados, piden ayuda para resistir una nueva flota que ha desembarcado en el sur. ¡Más sajones! Deja que los caballeros jugadores debatan si ir o no.

Si van, en el camino se encuentran a unos refugiados que les cuentan que ya ha habido una batalla y que los caballeros de Hampshire fueron derrotados. El rey enemigo, Cerdic, ha tomado la ciudad de Hantonne.

Si los caballeros jugadores continúan el camino, se encuentran con un mensajero que lleva una bandera de tregua. Quiere hablar con los caballeros de Salisbury (y con los de toda Britania).

Si los caballeros deciden no ir a ayudar a Hampshire, entonces llegan mensajeros a Sarum un par de días después con noticias de que la ciudad ha sido derrotada y tomada. Deja a todos que reaccionen y que digan lo que pueden hacer para prepararse.

Entonces llegan algunos mensajeros britanos, pero son todos extranjeros. Aseguran que llevan un mensaje de su señor, el Rey Cerdic. Los mensajeros parecen britanos: ¿los caballeros jugadores les preguntan si lo son?

—Sí, por supuesto —dicen—, de las tierras de los *gewessi*.

Dicen que su señor es el legítimo rey de los *gewessi*, pero que desea explicar las cosas por sí mismo. Dicen que el Rey Cerdic quiere hablar a sus vecinos sobre paz y garantiza hospitalidad a quien sea que vaya a escucharlo.

Intriga. Éxito = los *gewessi* fueron una de las antiguas tribus que vivieron en la región de Gloucester/Hampshire. Crítico = Vortigern fue su último líder.

Si ningún caballero jugador hace una tirada de Intriga, algún otro (quizás la condesa si está presente) dice:

—Los *gewessi* eran hombres del malvado Rey Vortigern.

Los visitantes no se inmutan.

—Nuestro señor desea explicarse él mismo —repiten, y es todo lo que dirán al respecto—. Estáis invitados a venir en paz a un banquete. Somos vuestros guías y vuestra garantía de salvoconducto.

Si los caballeros piden alguna prueba de dicha garantía, su líder dice:

—Soy Cynric, el hijo del rey. Seré vuestro rehén aquí para garantizar vuestro regreso. —Cynric es un joven y guapo caballero de veintipocos años de edad, bien vestido y con buenos modos al estilo sajón.

Este sería un buen momento para preguntarles a los caballeros jugadores cuál es su historia familiar respecto a la Noche de los Cuchillos Largos. Si llevaron a cabo la «Historia de la familia en Salisbury» (ver **Pendragón**, Capítulo 3), tienen que mirar el año 463. Existe una gran probabilidad de que el abuelo de un caballero jugador fuera asesinado ahí.

Da marcas apropiadas de Prudente, Suspica, Falso, etcétera, según sea apropiado para las acciones y las medidas que tomen los jugadores.

Al final, aunque solo sea por la insistencia de la condesa, los caballeros jugadores deben ir con los hombres del Rey Cerdic, aunque también deberían ir armados y preparados.

El viaje es tranquilo. La tierra no parece devastada, aunque la mayoría de los campesinos están escondidos. La ciudad muestra señales de saqueo, pero eso es normal. El castillo está ocupado por el señor sajón y dentro del mismo, en el Gran Salón, se da la bienvenida al grupo de caballeros.

Personajes: Cerdic, rey de los *gewessi*, es un hombre atractivo, con maneras al estilo britano, pero habla con acento sajón.

Secretos: El Rey Cerdic les da la bienvenida a todos y ofrece un banquete generoso. A juzgar por el servicio y la comida disponible, la gente de Hantonne ya debe de estar acostumbrada a su nuevo señor. Después de la cena, Cerdic hace su presentación, da la bienvenida a todos y expresa la esperanza de que puedan seguir siendo amigos y vecinos pacíficos. Después de todo, este es el modo de actuar entre los compañeros britanos.

—Sí, compañeros britanos —dice—, porque yo soy uno de los vuestros más que sajón, ya que en la ley civilizada todo lo importante proviene de la parte del padre. Y mi padre era britano. Teniendo en cuenta esta costumbre civilizada, sabemos que la nobleza es superior a la humanidad normal. Yo no podría venir de estirpes más nobles, pues mi padre fue Alto Rey de Britania. De hecho, mi padre fue el Rey Vortigern, el noble señor que gobernó esta isla antes que los Pendragón. Y, por supuesto, aunque cuente menos, el propio padre de mi madre también fue un rey. Tengo muchas conexiones poderosas entre los sajones. No son tan salvajes como parecéis creer y en mi futuro reino serán mis súbditos, igual que los britanos. Y ambos serán iguales, si no tengo que conquistarlos. Por eso os he invitado a uniros a mí y a mi ejército, porque seguramente habrá batallas en el futuro y estoy seguro de que vosotros querréis estar en el bando ganador. Estaré contento de aceptar vuestro homenaje y lealtad y os trataré bien y de manera justa. Uníos a mí. —Con esto, mira directamente a los ojos de cada uno de los individuos—: Discutid esto entre vosotros. —Se va del salón. La comida y la bebida continúan llegando.

Algunos de los caballeros britanos que sirven a Cerdic circulan entre los visitantes durante el resto de la noche, hablando de su gran y honorable señor. Enfatizan su generosidad y su destreza en la batalla.

Si se les pregunta, explican que Cerdic ha estado en el continente, luchando contra los francos y los daneses. También combatió en muchas batallas en Britania cuando era joven, por supuesto. Cerdic se crio en Sajonia con su madre cuando su marido fue vilmente asesinado por la magia del malvado Merlín.

Cerdic sabe que los caballeros solo son mensajeros, no el conde, así que los envía a casa con una invitación para que vuelvan en cualquier momento, incluso a pasar Yule con él si lo desean.



Soluciones: La condesa necesita consejo y los caballeros jugadores necesitan aconsejarla. Ella les ofrecerá sumisión y lealtad a Cerdic si ellos así se lo aconsejan. Por otro lado, si ella tiene razones para no confiar en los caballeros jugadores implícitamente, puede darles largas y preguntar a otros consejeros sobre lo que debe hacer.

Gloria: 15.

CORTE DE NAVIDAD

Es un invierno muy inquieto. Sin un rey, el caos y la anarquía son los gobernantes supremos. ¡Toda la alta nobleza está muerta! Recuerda a los caballeros jugadores las circunstancias en Sarum: el heredero del condado solo tiene 4 años, así que su madre la condesa va a gobernar presuntamente en su lugar durante los próximos 14 años.

Si los caballeros jugadores no han jurado apoyarla, todo el mundo repite el mismo mensaje: necesita caballeros leales que la protejan y respalden. Ella es la autoridad legítima, pero solo con la cooperación de caballeros. ¿Los caballeros le darán su palabra?

Se necesitan líderes. Anima a los caballeros jugadores a que discutan sobre los posibles líderes. Han conocido a algunos: ¿el Rey Lot? ¿El Rey Nanteleod? ¿Quizás otro rey, como el Rey Idres de Cornualles y Bretaña?

En otros lugares, los cotilleos dicen que el Rey de Lothian tiene un nuevo hijo. Los irlandeses están guerreando en Gales, miles de ellos plagan la región como ratas. Han tenido tanto éxito que algunos exiliados de Norgales se han ido al lejano norte a pedir ayuda. De hecho, se les ha prometido la ayuda de los tres hijos del gran señor de la guerra Cunneda, que marcharán al sur el próximo año con un ejército.

Por último, es digno de mención que el Rey Clovis de los francos finalmente ha aceptado la fe cristiana. ¡Increíble!

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 497

CORTE

La corte de la condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

Dos príncipes sajones: tanto Cynric como Aescwine están presentes.

COTILLEO

—Mirad, esto es bastante desalentador. Hay una enfermedad entre los porquerizos, ya sabéis, y las reses no están teniendo muchas crías. Me temo que este año vamos a tener poca carne.

—Ajá, pero con todas esas granjas que se quemaron yo creo que también tiene que haber más venados por ahí.

—Bueno, lo diré yo: sigue habiendo escasez de hombres. ¡Eso sí son malas noticias!

—Escuchad, queridas, no es tan malo. Tenemos una buena primavera para sembrar, los corderos se están criando bien y los invasores quieren que seamos amigos por un tiempo. No es mucho peor que de normal... Excepto por la escasez de hombres. (*Risas*).

—¿No piensas que solo es una estratagema? ¿No mató el padre del tal Cerdic a todo el mundo a traición? ¿Por qué alguien confiaría en él después de eso?

NOTICIAS

Los siguientes fragmentos de noticias pueden traerlos cualquier caballero o mensajero apropiado de Sarum.

- + «El Collegium no fue capaz de hacer nada para nombrar a un rey. Los nueve legados supervivientes discutieron sobre el protocolo y la primacía y no hicieron nada. Parece que es el fin del Collegium como organismo en funciones».
- + «Hubo una pequeña batalla el año pasado entre los sajones del este y los caballeros de Caercolun, ¡y los sajones perdieron! ¡Parece que ese viejo duque por fin está reuniendo a sus hombres!».
- + «Casi todo el mundo pagó tributo el año pasado, incluso los dos duques (Silchester y Lindsey). Pero el Duque Ulfius todavía no se ha recuperado de las heridas que sufrió en San Albans ¡y ha aceptado aliarse con el Rey Aelle!».
- + «¡El Rey Clovis de Francia finalmente se ha bautizado! Solo ha tardado cuatro años desde que lo prometió. Rapidez típica merovingia, digo yo».
- + «Guerra en Cornualles. El Rey Idres de Cornualles está reclutando y el castellano de Dimilox está pidiendo voluntarios».
- + «El Rey Cerdic de Wessex está formando un ejército y quiere mercenarios. También está reuniendo barcos».
- + «Guerra en Norgales. Los Tres Cadlews (hermanos que buscan convertirse en rey en lugar del Rey Pellinore de la familia De Gales) están aceptando voluntarios, a los que se les pagará con el botín que puedan conseguir. Pero están atacando a los irlandeses ahí y el botín será escaso».

OPCIONES DE CAMPAÑA

El resto de la información de este periodo está escrita lo más holgadamente posible para permitir al condado que vaya por donde los jugadores deseen. Seguro que se harán otras ofertas de liderazgo al condado y el director de juego debe permitir que las cosas vayan como los jugadores deseen. Sin embargo, asegúrate de que sus decisiones tienen claros beneficios y consecuencias.

Permanecer independientes es tentador, y funcionará hasta que el condado se dé cuenta de que necesita ayuda. Asegúrate de incluir cada año los segmentos de quién está enviándoles gente para pedirles que ayuden al ejército del condado.



LA ESPADA EN LA PIEDRA

¡Un milagro en Londres! Ha aparecido una espada clavada en un yunque y un bloque de mármol. Se dice que quien saque la espada de la piedra será el próximo Alto Rey de Britania.

Es conveniente y deseable que los caballeros puedan visitar Londres en cualquier momento para intentar sacar la espada. A menos que piensen que pueden ser el rey de Logres, probablemente no tengan ninguna excusa o incentivo para ir a Londres solo para esto, pero si sus deberes les dan la oportunidad de pasar por ahí, el director de juego debe recordarles la oportunidad de darle un tirón a la espada.

LA CONDESA

«Los dos *aethelings*, Cynric de Wessex y Aescwine de Essex, están pidiendo tributo. Los dos ofrecen las mismas opciones: pagar o ser atacados. ¿Cuál es vuestro consejo en este asunto? ¿Podemos luchar contra ellos? ¿Podemos permitirnos pagar?».

INTRIGA

Los sajones han mantenido su palabra: no atacar a nadie que haya pagado el atributo anual.

EVENTOS

La condesa escucha el consejo de todo el mundo. Asumiendo que los caballeros jugadores no hablen con ella sobre esto, al día siguiente se reúne con los dos príncipes sajones y anuncia que se pagarán *ambos* tributos. Los dos hombres están untuosamente complacidos.

Más tarde, una vez que Aescwine ha partido, el Príncipe Cynric le pide reclutar a algunos de sus soldados y caballeros, lo que le permitirá reducir de este modo el pago del tributo. Sin embargo, la condesa lo rechaza declarando que sus caballeros e infantes solo sirven a Salisbury.

CERDIC TOMA WIGHT

El señor de la Isla de Wight le negó el tributo al ejército de Wessex y, como resultado, los sajones atacaron. Asaltaron y tomaron el castillo, asesinaron a los nobles y conquistaron la isla. El Rey Cerdic puso al mando de esta región a su hijo, Cynric.

IDRES CONQUISTA TINTAGEL

Un mensajero de Tintagel para en el Castillo de Sarum para descansar. Informa de que Idres, el Rey de Cornualles y de Bretaña, está atacando Tintagel y que él ha sido enviado para buscar a la Reina Igraine y pedirle instrucciones. Está en Amesbury, pero el mensajero se dará cuenta de que ella no es de ayuda para hacer nada.

A finales de verano, Tintagel se rinde y rinde homenaje al Rey Idres.

VISITA DEL DUQUE ULFIUS

A finales de verano, el Duque Ulfius y su corte visitan a la condesa. El duque dice que el Rey Aelle de Sussex está pidiendo más tributo y, siempre que tiene la oportunidad,

añade que es el más fuerte de los reyes sajones y que Silchester se va a aliar con él, pero sin vasallaje. Los reyes sajones, indica también, están furiosos entre sí y es posible que haya problemas entre ellos. Le recomienda a la condesa que se alíe con Aelle el año que viene cuando venza el tributo.

EVENTO ESPECIAL

Lejos, en Cameliard, nace Ginebra.

CORTE DE NAVIDAD

Con la escasez de comida debida al tributo el invierno es difícil. El ambiente es lúgubre y desalentador. ¿Es que no hay noticias buenas en ningún sitio?

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío basadas en cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 498

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El Príncipe Cynric de Wessex.

El Príncipe Aescwine de Essex.

El Príncipe Celyn de Sussex.

COTILLEO

—¿No crees que las cosas solo están yendo a peor?

—Bueno, yo diría que, con todos esos sajones apareciendo, ¡pronto dejará de haber escasez de hombres!

—Escuchad, queridas, el año que viene no puede ser bueno si se llevan nuestras reses.

—Déjame decirte que no podemos aguantar esto para siempre. Tenemos que hacer algo.

—Ajá, pero ¿no es esto mejor que ser quemados y asediados? Mirad a esos tipos. Si sus hombres alguna vez atraviesan estas murallas, todas tendremos bastardos sajones la primavera que viene.

NOTICIAS

Los siguientes fragmentos de noticias pueden traerlos cualquier caballero o mensajero apropiado de Sarum.

✦ «Guerra en Devon. El Rey Idres de Cornualles está reclutando y el Conde Erbin de Devon también».

✦ «¡Merlín se va de Britania! Se dice que está tomando un barco hacia el continente. Quiere unos cuantos caballeros de confianza para que lo protejan durante su viaje al puerto».

LA CONDESA

«Este año quieren triple tributo. No podemos permitirnos pagarles a todos. ¿Y os acordáis de lo que dijo el Conde Ulfius el verano pasado sobre convertirnos en sus aliados?».

La condesa necesita opiniones bien fundamentadas sobre lo que hacer para preservar el condado.

INTRIGA

Los sajones no se gustan entre ellos, ya sabes. Se tratan con sarcasmo y van corriendo a informar a la condesa en secreto sobre los demás. Apenas se comunican entre sí con facilidad.

EVENTOS

La condesa, después de escuchar el consejo de todos, hace lo que los caballeros jugadores quieran en lo referente a los asuntos del tributo.

ESCOLTAR A MERLÍN

Merlín necesita unos cuantos guardias robustos para que lo protejan mientras viaja a Dorchester, en Dorset, donde cogerá un barco hacia el continente. Si los caballeros jugadores han tenido alguna relación con el mago antes, pueden querer aprovechar esta oportunidad para decirle adiós. Merlín normalmente es de naturaleza áspera, aunque sí contestará algunas preguntas.

Adónde: «A Europa, seguramente a Roma. Quizás las notas de Virgilio todavía estén ahí. Y quizás más lejos. Cuando un mago vaga, el futuro es incierto».

Cuándo: No sabe cuándo volverá.

Por qué: Ahora no tiene amigos en Britania. «Es el momento de dejar el estofado a fuego lento. Todo lo que es bueno está oculto».

Gloria: 25.

De camino a Dorchester: Merlín tiene muchos enemigos. Esta es su última oportunidad de vengarse de él. Elige uno de los siguientes enemigos:

- + *Bandidos*, quizás enviados por uno de los siguientes.
- + *Perros negros*, quizás enviados por Viviane o por uno o más magos sajones.
- + *Caballeros*, quizás enviados por la Reina Igraine, el Rey Lot, Brastias, Ulfius o cualquier otro.
- + *Sajones*, quizás enviados por uno de los reyes sajones.

Por otro lado, quizás los caballeros jugadores odien a Merlín y ¡los han contratado para que lo ataquen!

En el continente: A menos que los caballeros jugadores acompañen a Merlín en este viaje (en cuyo caso puedes meter tus propias aventuras aquí), nadie sabe por dónde va o qué hace allí.

Posiblemente viaja a través de Francia, visitando antiguos sitios de druidas, quizás yendo entre los francos merovingios. Puede ir a Ganis y realmente planea ir a Roma. Más adelante, quizás vaya a Egipto a por los secretos de Hermes Trismegisto o incluso a Babilonia para estudiar las estrellas,

o quizás incluso más lejos, para sentarse entre los *rishi* y los sabios de India.

IDRES TOMA DEVON

La guerra en Cornualles es un éxito para el Rey Idres. El ejército de Devon está en desventaja y se refugia en la ciudad de Exeter, que es asediada. Después de un tiempo razonable, el Conde Erbin se da por vencido y rinde homenaje al Rey Idres.

HUNTINGTON RINDE HOMENAJE

El Conde de Huntington rinde homenaje al Rey de Essex. Este vasallaje formal supone un cambio verdadero en la relación. El condado no tendrá que pagar tributo, pero tendrá que ayudar al reino en la guerra. Todo esto significa que el Rey de Essex tiene ahora un contingente de caballeros a su disposición.

CORTE DE NAVIDAD

Si todo el mundo pensaba que el año pasado fue un año oscuro y difícil, este es peor aún. Los pagos del tributo están empezando a pasar factura realmente y los suministros están casi agotados. La partida de Merlín es acogida con una respuesta mixta: algunos se alegran de que el entrometido anciano se haya ido, mientras que otros tienen miedo de que se necesite su ayuda para mantener libre cualquier parte del país.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 499

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El Príncipe Cynric de Wessex.

El Príncipe Mark, buscando mercenarios.

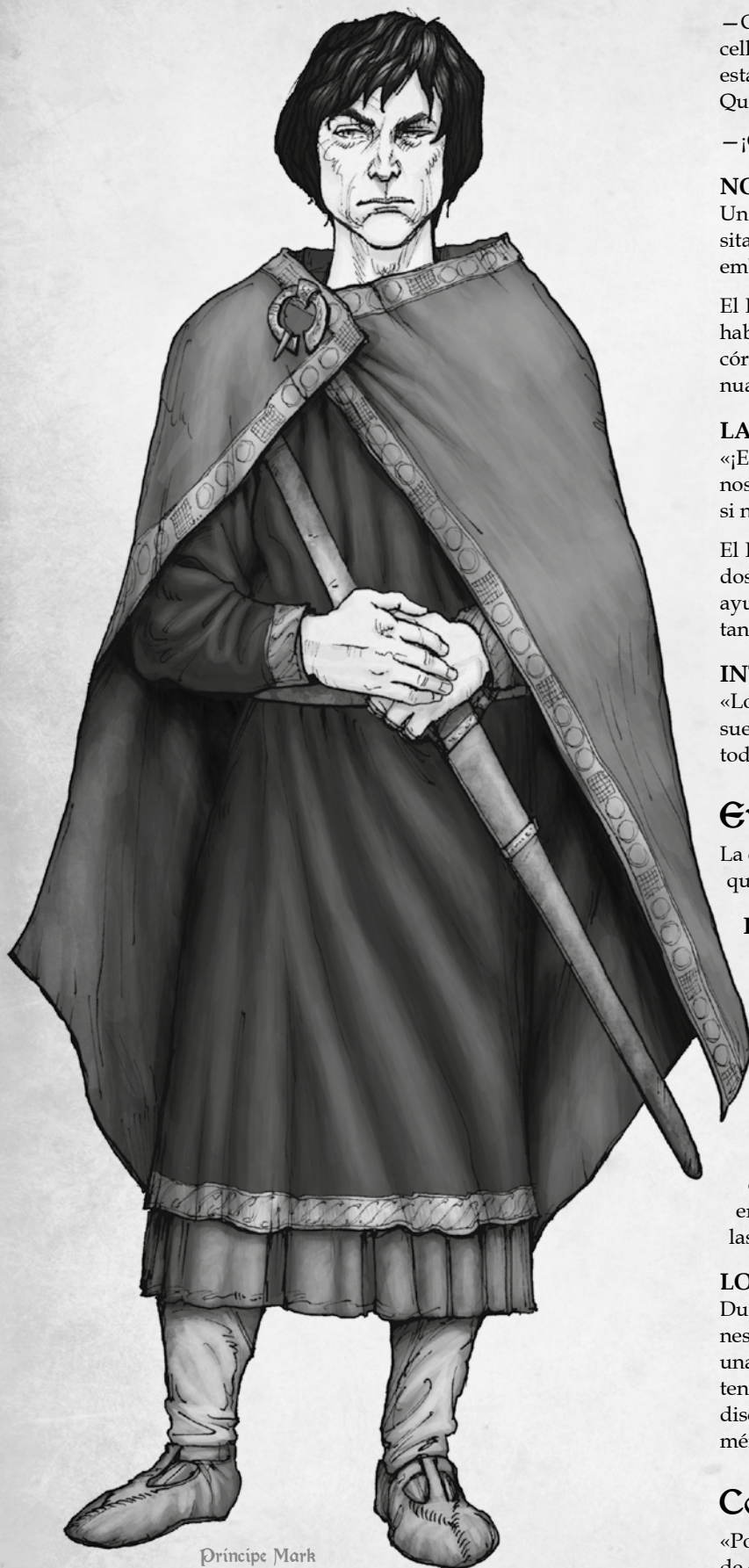
COTILLEO

— Por fin se ha ido ese mago malvado. Por una vez no podría ser más feliz. Nunca entenderé por qué esos caballeros lo defienden. Ni siquiera por qué el rey lo toleraba.

— Bueno, sí que parece malvado, ¿eh? ¡Le arrebató el bebé a la reina! Y ya sabéis esos rumores sobre que el príncipe Mardoc tuvo un hijo. Será que son verdad, pero Merlín también se lo arrebató. Debe de odiar a los Pendragón en secreto.

— No sé yo. Quizás tenía alguna razón...

— Oh, sí, y quizás el Diablo es tu amigo, ¿verdad? ¡Ya hemos tenido suficientes problemas sin el mismísimo hijo del Diablo!



Príncipe Mark

—Oye, pues esos preciosos vestidos que la señora y las doncellas de Vagon llevaban eran de Cornualles. El Rey Idres se está volviendo poderoso y el príncipe es atractivo y refinado. Quizás deberíamos decirle a la condesa que nos gusta.

—¡Claro! Como si nuestras palabras importaran. ¡Ja!

NOTICIAS

Un mensajero llega de Jagent, donde el Conde Tegfan necesita ayuda para defender sus tierras contra el Rey Idres. Sin embargo, no tiene dinero y busca voluntarios.

El Rey Idres está contratando mercenarios con las soldadas habituales. Sus reclutadores enfatizan sus recientes victorias cónicas. Su mensajero también sugiere una alianza con Cornualles.

LA CONDESA

«El Príncipe Cynric pide una alianza, no tributo! Dice que si nos aliamos con él, no tendremos que pagar tributo, pero que si no, tendremos que pagar el doble. ¿Qué debemos hacer?

El Príncipe Mark dice que puede ver que estamos acorralados, pero quizás si hay una alianza con él, Cornualles podría ayudarnos. En sus propias palabras: “Más vale un señor britano que un aliado sajón”».

INTRIGA

«Los reyes sajones están compitiendo entre sí. Si tenemos suerte, se matarán entre ellos. ¡Los contendientes parecen ser todos iguales: cuatro reyes llenos de odio!».

EVENTOS

La condesa, después de escuchar el consejo de todos, hace lo que le recomiendan los caballeros jugadores.

IDRES CONQUISTA JAGENT

El Rey Idres marcha contra Jagent, asediando varios castillos y finalmente la ciudad de Ilchester. El conde resiste durante un tiempo razonable, luego claudica y rinde homenaje a Idres.

COMPETICIÓN SAJONA

Muchas bandas de señores de la guerra del continente han ido de rey en rey entre los sajones intentando conseguir los mejores términos. Algunos quieren saquear, otros quieren tierras para instalarse con sus familias. Sin embargo, escojan a quien escojan para seguirlo, serán malas noticias para los britanos.

LOS SAJONES HACEN PROPOSICIONES

Durante el verano, los mensajeros de los cuatro reinos sajones visitan el Castillo de Sarum. Todos quieren lo mismo: una alianza y un acuerdo para enviar soldados. Dan a entender que los reyes sajones están a punto de resolver su discusión sobre quién es el más poderoso y quién tiene más méritos para ser *bretwalda*, o Alto Rey.

CORTE DE NAVIDAD

«Podría ser peor. Podríamos estar bajo el ataque de Idres o de cualquiera de los sajones».

Parece claro que a cambio los sajones se van a atacar entre ellos y esto trae a la corte un poco de buen humor.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 500

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

Los Príncipes de Sussex y Kent están aquí, poniéndose malas caras.

COTILLEO

— La moda de Cornualles me parece mejor cada vez que otro castillo se rinde ante el Rey Idres. ¡Están llegando! Este año Dorset, el año que viene nosotros.

— ¿Qué eres ahora, el mariscal del rey? ¿Te acuestas con el Príncipe Mark cuando viene para saber esas cosas?

— Mi primo conoce a un comerciante que va a Sussex y dice que todos se están preparando para otra invasión. Convocaron voluntarios del extranjero y enviaron cajas de plata para contratar a francos y godos.

— Tu primo dice eso todos los años. Ah, ¿ha traído uno de esos broches?

— No, ¡pero espera a probar el pollo esta noche!

NOTICIAS

Los siguientes fragmentos de noticias pueden traerlos cualquier caballero o mensajero apropiado de Sarum.

- ✦ Guerra en Cornualles. Tanto el Rey Idres de Cornualles como el Conde de Dorset están contratando mercenarios según las soldadas habituales.
- ✦ Guerra entre los sajones. Tanto el Rey Aelle de Sussex como el Rey Aesc de Kent están contratando mercenarios según las soldadas habituales.
- ✦ Guerra en Gales. El Rey Nanteleod está contratando soldados de infantería. Va a ir a las montañas para luchar contra las tribus salvajes.

LA CONDESA

«Tanto el Rey Aelle de Sussex como Aethelswith de Essex han ofrecido generosos términos para nosotros si enviamos solamente 15 caballeros para que les ayuden en la guerra. También están ofreciendo la promesa de que nos protegerán del resto de sajones si hacemos eso. Si no lo hacemos, nos exigirán el tributo habitual.

El Rey Cerdic nos ha demandado tributo de nuevo».

INTRIGA

La condesa rechazó alguna especie de oferta secreta de Cornualles que trajo un escudero del Príncipe Mark en medio de la noche.

Intriga. Crítico = era una oferta de matrimonio.

EVENTOS

La condesa, después de escuchar las sugerencias de todos sus consejeros, paga el tributo recomendado.

INVASIÓN

Hacia mediados de primavera, una gran flota de sajones aparece en las costas de Caercolun. Navega por el río Yar y una horda toma tierra para saquear Yarmouth. Vuelven a embarcarse y navegan río arriba para volver a desembarcar de nuevo cerca de Norwich.

El Duque de Caercolun marcha con su ejército para batallar, pero los sajones resultan ser más numerosos de lo que se esperaba y su ejército es masacrado. Los sajones asaltan Norwich, luego hacen que Buckenham y Thetford se rindan por hambre. Ocupan estas grandes ciudades y grupos de guerreros sajones deambulan por el campo, robando y matando. Miles de refugiados huyen. Cuando los sajones los cogen, los golpean y los atan. Los convierten en *thralls*, o esclavos de los sajones.

Cwichelm es el rey sajón. De hecho, él y su gente realmente no son sajones, excepto en el sentido genético. Son anglos. Si alguien habla con ellos, contarán que dejaron su tierra natal de Angli porque los daneses la conquistaron. Mejor que vivir bajo gobierno extranjero, prefirieron venir a Britania para ser libres (¡y también les conviene que la isla provea tantos esclavos!).

GUERRA EN DORSET

El Rey Idres asedia Dorchester, pero la ciudad tiene robustas murallas y buenas provisiones. El Duque de Cornualles se retira antes de conquistar algo importante. El Pretor Jonathel dice haber obtenido una gran victoria porque, aunque todo lo que hizo fue detener a los hombres de Cornualles, ha sido el primero en hacerlo.

Cualquiera que trabaje para el Rey Idres o para el Pretor Jonathel de Dorset obtiene su paga de mercenario.

GUERRA INTERNA

Los guerreros del rey sajón Aelle de Sussex y los jutos de Kent se enfrentan, marchando el uno contra el otro y encontrándose en batalla en las profundidades del Bosque Perdu. Los caballeros contratados no tienen nada que hacer salvo esperar en los caminos, y nadie los ataca. La batalla no es decisiva y las dos fuerzas se retiran.

El tesorero sajón intenta no pagar a los caballeros mercenarios por este trabajo, alegando que no lucharon y que, por tanto, no merecen ser pagados. Los caballeros discuten intensamente y finalmente Aelle hace que su tesorero pague.

GUERRA EN GALES

El Rey Nanteleod de Escavalon gana una pequeña batalla contra el Rey de Byrcheiniog y consigue su vasallaje. La resistencia

solo es superficial, como si en realidad el Rey de Byrcheiniog quisiera ayudar a Nanteleod. Luego, Nanteleod, con los nuevos montañeses aliados, marcha hacia el oeste y ataca a los irlandeses en su propio Reino de Estregales. El Rey de Estregales no está preparado, pero con su pequeña fuerza familiar y la leva local lucha de todos modos una batalla y es estrepitosamente derrotado.

Ahora Estregales ha jurado vasallaje a Nanteleod de Escavalon.

CORTE DE NAVIDAD

—Sajones matando sajones. ¿Hay algo más dulce? ¡Buenas noticias! ¿Alguien sabe algún consejo sobre cómo incitarlos aún más? ¡Y Nanteleod está derrotando a los irlandeses! ¿No dije que era un rey fuerte? ¿Deberíamos acercarnos más a él?

—Por supuesto, también tienen que estar esos sajones nuevos devastando Caercolun. (*Suspiro*).

—¿Alguien tiene noticias de la guerra del norte contra los pictos? (*Los pictos prácticamente han dejado de invadir para dedicarse ahora a hacer incursiones insignificantes, como en el pasado*).

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 501

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

Dos príncipes sajones, de nuevo, buscando tributo.

COTILLEO

—Yo sí espero que la condesa envíe al ejército para ayudar a Ulfius. ¡Necesitamos detener a esos sajones! ¿Por qué siempre son tan poderosos cuando desembarcan por primera vez? ¿No se les puede detener?



—Es magia, querida, magia. Tienen dioses malvados. Antes de desembarcar aquí, sacrifican bebés y vírgenes para su dios de la guerra y luego pisotean nuestros ejércitos.

—¿Se estaba bien aquí durante un tiempo! Sajones matando sajones. Y galeses e irlandeses matando irlandeses y galeses.

—Ajá, pero ¿cuánto tiempo va a durar esto? Seguramente algunos de ellos morirán, pero los supervivientes estarán en un único ejército después. Hemos tenido suficiente suerte hasta ahora como para retenerlos todo este tiempo, pero ¿creéis que pedirán tributo o alianza una vez que estén unidos? Todo se acabará.

—Bueno, yo diría que en realidad no son mucho más diferentes que nosotros. ¿Qué suponéis que es el Rey Idres? ¿Un francés? Simplemente es parte de la naturaleza humana luchar los unos con los otros.

—Escuchad, queridas, si ella quiere consolarse con la «naturaleza humana», dejadla.

—¿No creéis que esto solo va ir de mal en peor? ¿Pensáis que mejorará cuando el joven conde sea nombrado caballero?

NOTICIAS

El Rey Nanteleod ha retado a los Tres Cadlews. Los dos reinos del sur de Gales y también muchas tribus de las montañas están ahora bajo su gobierno. Norgales también se está preparando. Están contratando a cualquier mercenario guerrero que quiera ayudarles y prometen un precio más alto del habitual; parecen desesperados. Nanteleod está contratando solo luchadores habilidosos y con experiencia en guerrear en las montañas, pero probablemente el año que viene buscará tropas de asedio.

Un mensajero de los condes de Hertford y de Huntington visita a los condes y busca voluntarios desesperadamente para que les ayuden a defender sus condados «por el bien de toda Britania», según dice. Están seguros de que las hordas de anglos que acaban de invadir el este llegarán pronto a Hertford y a Huntington. Los dos condes han jurado un pacto de defensa mutua y están buscando a otros para que les ayuden.

—Por esto necesitamos un rey —dice uno de los condes—. Así tendríamos un ejército.

LA CONDESA

Otra vez, tributo...

INTRIGA

¿A quién elegirían los caballeros jugadores para que fuera nuestro rey?

EVENTOS

De nuevo la condesa, después de escuchar el consejo de todos, hace lo que quieren los caballeros jugadores.

OTRA INVASIÓN SAJONA

Una pequeña flota de sajones desembarca en la costa meridional, cerca de Chichester, y toma esta ciudad. El nuevo jefe, llamado Port, marcha hacia el norte, cuando se encuentra con el ejército de Cerdic, que viene a ver qué ha ocurrido. Hay una batalla y Cerdic es derrotado.



Más adelante, Cerdic acepta darle un par de ciudades a Port, que renombra a una de ellas en honor a sí mismo: Portsmouth.

INTENTO DE SECUESTRO

Una banda de sajones pequeña pero decidida irrumpe en el convento de Amesbury e intenta llevarse a la Reina Igraine. Sin duda, piensan que casándose a la fuerza con la esposa del antiguo Alto Rey su rey obtendrá algo de legitimidad y prestigio.

Un grupo de caballeros salen en su persecución, pero se tropiezan con una banda de guerreros muertos, cerca de los cuales encuentran a la reina esperando con su hija, Morgana el Hada. Cuando preguntan qué sucedió, Morgana, tranquila, simplemente dice:

—Fueron descuidados.

La reina todavía parece un tanto conmocionada y se niega a decir lo que ha ocurrido, afirmando que no lo vio.

LOS ANGLOS CONQUISTAN HUNTINGTON Y HERTFORD

El Rey Cwichelm y sus anglos hacen un movimiento sorpresa a principios de primavera: asaltan la ciudad de Royston y la saquean antes de que los condes puedan responder. Los dos ejércitos britanos salen, pero el ejército de Hertford es destruido antes de que pueda unirse al otro. El Conde de Huntington se retira a Beale Valet y es asediado, luego asaltado. Él y sus hombres son asesinados o esclavizados.

Los mensajeros anglos piden tributo a las tierras vecinas de Londres, Rydychan, Silchester, Lonazep e incluso a la más distante Lindsey. Sin embargo, sus mensajeros son incapaces de encontrar Brun o Tribuit.

GUERRAS EN GALES

Después de un largo verano marchando alrededor de las montañas, con algunas maniobras hábiles y la aparición sorpresa de un ejército irlandés de Leinster, el Rey Nanteleod de Escavalon atrapa a los Tres Cadlews y tiene lugar una batalla. Los Cadlews son derrotados y asesinados.

Después de la derrota, el Rey Nanteleod nombra al noble Maelgwen rey de Norgales, para que sirva como vasallo de Nanteleod.

AVENTURA: LA BODA DE MORGANA

La Reina Igraine ha aceptado casar a su hija menor, Morgana. Busca algunos guardias fiables para que las escolten, a ella y a Morgana, hacia el norte. Por alguna razón, los caballeros jugadores son elegidos para la escolta. Se unen con una fuerza de Gorre lo suficientemente grande y competente. El grupo viaja por los caminos principales.

A lo largo de los caminos de Lambor, se encuentran con un ejército de caballeros de Bedegraine y Lambor que marcha para hacer incursiones en Cameliard. Están luchando por disputas de frontera.

En Catterick, el Rey Uriens se encuentra con los caballeros en persona. La escolta es lo suficientemente grande para estar a salvo incluso en el peligroso Rheged, y el grupo de la boda alcanza el Castillo de Gaiholm sin ningún incidente. Gaiholm es un castillo con una mota de tamaño triple, un patio de armas lo suficientemente grande como para apacentar el ganado en su interior y unas altas murallas de madera en lo alto de un terraplén con una zanja el doble de ancha. A pesar del tamaño del castillo, los residentes no son gigantes.

Toda la gente de las tierras del norte se encuentra aquí para la celebración. Margawse y Elaine, las dos hermanas mayores de Morgana, están presentes con sus hijos, así que esto es una gran reunión familiar para la reina. También están presentes los maridos de sus hijas, el Rey Lot de Lothian y el Rey Nentres de Garloth. Muchos hombres de las tribus leales a Gorre también han venido de las montañas cercanas para las festividades. Todos ellos son hombres rudos del norte con ropas pasadas de moda y acentos marcados. Solo se llevan a cabo los ritos paganos.

A menos que los caballeros jugadores hagan algo estúpido o tengan enemigos en el norte, no ocurre nada inapropiado.

El banquete es espléndido y surgen las oportunidades corrientes durante la celebración.

Más adelante, la reina les dice a los caballeros que se va a quedar en el norte con sus hijas durante un tiempo y que ellos deben volver a casa sin ella. Les da regalos a todos (por el valor de 1 £ a cada uno) por su ayuda, les procura provisiones para el viaje y les consigue un guía para que los mantenga en el camino hasta la frontera. El guía los lleva a Cambenet, pero después de dejar Carduel, ciudad del Duque Escan, los caballeros se quedan solos.

Un pequeño grupo que viaja a través de Rheged corre mucho más peligro que la gran escolta que vino hacia el norte. Las tribus montañosas de Rheged son completamente independientes de todos los señores y se enriquecen mediante el banditaje. El reino de Malahaut y el ducado de Lindsey también pueden ser hostiles para los caballeros. En el mejor de los casos, son educados pero fríos. Al sur de Lindsey, probablemente los caballeros se encuentren de nuevo en territorio conocido.

El director de juego tiene una oportunidad para hacer una emboscada, presentar algún rival o dedicarse a juegos de corte, o simplemente puede mandarlos a todos a casa.

Gloria: 50 por ser asignados a la escolta.

LYONESSE

Lejos, en la pequeña región de Lyonesse, la reina lleva a cabo una difícil labor, al fin da a luz a un hijo guapo y fuerte. Por desgracia, la reina muere del esfuerzo. El niño se llama Tristán.

CORTE DE NAVIDAD

«Ha sido un mal año, ¿verdad? Victorias sajonas en el este y en el sur. Bueno, al menos en el sur ese imprudente de Cerdic ha sido derrotado. Hurra por ello. Pero estoy segura de que será para nuestra desgracia».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 502

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

Príncipes sajones, todos ellos buscando mercenarios o aliados.

Un emisario de los anglos.

COTILLEO

—Dejadme contaros: los encontraron muertos, a todos ellos, despedazados como si lo hubieran hecho los lobos. ¡Sí! ¡Se han bebido hasta su sangre y todos sus huesos están rotos!

—¡Ugh! ¿Qué era eso, una cena en Kent?

—Nah... Los secuestradores que intentaron llevarse a la reina. Mi primo estaba allí. Dijo que llegaron y la reina estaba tapándose la cara, acurrucada del terror, y la pequeña Morgana simplemente estaba sentada ahí, dibujando en el barro. Y todos a su alrededor... Brrr.

—Escuchad, queridas, la pequeña Morgana no es tan pequeña. ¿Se ha recobrado la reina?

—No, esa es la tragedia. Todavía está un tanto trastornada por lo ocurrido. No quiere ver a nadie salvo a las monjas de Amesbury, pero ellas dicen que pueden sanarla, en mente y alma.

—¿Y qué dicen de lo de Morgana?

—¿Morgana? ¿Su pequeño amor? Ellas la educaron, cariño. Estoy segura de que la abadesa también le dio una charla firme.

NOTICIAS

Los mensajeros del Rey Nanteleod traen el mensaje de que Gloucester, Orofoise, Galvoie, Cheshire, Cameliard y Wuerensis han acordado entre todos someterse a él como vasallos. Bedegraine y Lambor se han sometido al Duque Corneus de Lindsey. Dado que ambos tienen una disputa fronteriza con Cameliard, parece que habrá guerra entre el Rey Nanteleod y el Duque Corneus. Los dos están contratando mercenarios.

El emisario de los anglos declara que su rey es el *bretwalda*, no solo de todos los sajones, sino también de toda Britania. Desafía a cualquiera que niegue esta proclama y pide respuesta de la condesa para ver dónde reside su lealtad.

LA CONDESA

«¿No somos las personas más estúpidas del mundo? Parece que los sajones van a caer los unos sobre los otros con espadas y hachas y ¿hay algún líder entre nosotros que aprovechará la ventaja? No, por supuesto que no. Nuestras fuerzas más poderosas también van a luchar las unas contra las otras. —Suspira—. ¿Pensáis que deberíamos simplemente someternos a uno de estos líderes y acabar con esto? Quizás uno de esos señores sajones, o incluso Ulfius o Nanteleod. Ulfius parece ser quien tiene mayor interés en Britania en el fondo y nunca nos ha acosado».

INTRIGA

El Duque Ulfius está instando a sus vecinos para que este verano sean neutrales en las guerras. Silchester, Rydychan y Salisbury pueden formar un poderoso bloque de defensa mutua. ¿Quizás los señores de Clarence, Somerset y Dorset podrían unirse?

EVENTOS

La condesa, después de escuchar las sugerencias de sus consejeros, hace lo que los personajes de los jugadores quieren.

Información para el director de juego: Merlín está en Egipto.

GUERRA ENTRE SAJONES

El Rey Aelle y los otros retan al rey de los anglos en su proclamación como *bretwalda*. Reúnen a sus ejércitos, se unen y marchan hacia el norte. Se encuentran en la batalla de Hertford. Los anglos son expulsados del campo de batalla y resulta ser una victoria para el Rey Aelle. Sin embargo, este no los persigue ni hostiga su territorio.

AGRESIÓN EN LAS TIERRAS CENTRALES

El Rey Nanteleod pasa el verano maniobrando a través de Lambor y Bedegraine, aceptando la rendición de las ciudades y asediando los castillos. El Duque de Lindsey, con su ejército cerca, no entabla combate.

CORTE DE NAVIDAD

«Tenemos que discutir las opciones de una alianza más estrecha con Silchester y los señores de Rydychan».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 503

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

Cynric, hijo de Cerdic, de Wessex.

El hijo del Duque Ulfius, Uffo.

Lane de Lindsey, abanderado de Lincoln.

Un heraldo del Rey Nanteleod (el heraldo es un primo de sir Alain de Carlion, que está ocupado en el norte atendiendo a la convocatoria del rey).

COTILLEO

—Oh, Dios mío, si los sajones toman Londres, ¿qué vamos a hacer?

—Déjame decírtelo, nosotras vamos a llevar ropas de Cornualles, sin importar lo que pienses. Y tú sabes muy bien que son importadas de Cornualles, por supuesto.

—¿Cómo podéis hablar de ropa?! ¡Hablan de otro gran ataque! Me siento fatal. Mi hermano asesinado, mis dos tíos y tías... ¿Recordáis que conocimos a Cly y a Began cuando éramos niñas? Y, por supuesto, el conde... ¡y el rey!

—Todavía no estamos comiendo palos. Bueno, no todo el tiempo.

—Escuchad, queridas, a veces hay que tomar una decisión. Yo me quedo detrás de sea lo que sea que hagan la condesa y sus consejeros. No tenemos otra opción en estos tiempos.

—Sí, bueno, a mí me encontraréis en la capilla si me necesitáis.



Eventos entre el 503 y el 504

NOTICIAS

Sir Uffo: «Dos reinos sajones se están reuniendo para atacar. Kent y Essex van a saquear para conseguir riqueza y Gloria. Vendrán otra vez subiendo el río Támesis, por supuesto, y quizás intentarán atacar Londres. Necesitamos estar preparados y machacarlos».

Sir Lane de Lindsey: «Necesitamos vuestra ayuda. El duque dice que está amenazado por tres lados por enemigos. Este año esperamos que nos ataquen desde Gales y Malahaut y también los anglos».

Cynric, hijo de Cerdic: «No somos tan estúpidos como para desear una batalla, pero obtendremos nuestro tributo en forma de botín si hace falta».

LA CONDESA

«El Rey Nanteleod está buscando alianzas y vasallos diciéndole que un gran ejército sajón se acerca por el Támesis. ¿Qué debemos hacer?».

INTRIGA

Muchos de los barones y reyes menores del norte están decantándose por unirse a Nanteleod. Sin embargo, Ulfius no confía en él.

EVENTOS

La condesa, después de escuchar los consejos de todos, hace lo que quieren los caballeros jugadores.

MERCENARIOS DE LOS TIEMPOS BRUTALES

Sir Brastias: Sir Brastias era el guardaespaldas del Rey Uther. Ahora es un caballero sin señor poco dispuesto a jurar lealtad a cualquiera de menor estatus. Con mucha frecuencia es huésped del Duque Ulfius, quien valora su servicio, pero él también tiene sus propios asuntos.

Sir Cador de Cornualles: Es un pariente de la antigua reina y antiguo caballero del Duque de Gorlois. Las tierras de Cador fueron incautadas por el Rey Uther y luego conquistadas por el Rey Idres. Sir Cador se ha negado a aceptar un señor feudal desde el funeral del duque, pero contrata su espada y la de sus seguidores si es necesario. Él y sus hombres viven en un castillo que tomó por la fuerza, donde actúa como señor (y trata bien a los campesinos).

Sir Helifer el Mercenario: Es hijo de un arquitecto de Rochester. Sir Helifer nunca consiguió una posición en la corte, pero el Rey Uther lo contrataba cuando le era necesario (como lo es ahora). Es especialmente bueno consiguiendo y usando baterías, ingenieros y tropas que quieran trepar por escaleras, así que está altamente solicitado para tareas de asedio. Se le encuentra más a menudo en Londres, en los aposentos privados que tiene allí.

EN EL VALLE DEL RÍO TÁMESIS

El Rey Aesc de Kent y el Rey Aethelswith de Essex marchan con sus ejércitos. Se detienen y asedian Londres, con un ejército a cada lado del río.

El Duque Ulfius espera refuerzos. ¿Salisbury envía caballeros? ¿Envían hombres esos desabastecidos de Rydychan? Unos cuantos voluntarios de todas partes, motivados por varias razones personales, acuden a su convocatoria.

Ulfius decide atacar antes de que los dos ejércitos puedan reunirse. Cruza por Windsor y marcha hacia Londres. Sin él saberlo, una pequeña flota de barcos lleva a los hombres de Kent, que cruzan el río por la noche. Ulfius está muy superado en número y escucha que los barcos sajones han zarpado hacia Windsor para bloquear su retirada. Lucha una batalla corta y después escapa con su ejército por la noche.

Los sajones asedian Londres, pero a pesar de que estos normalmente no tienen equipo de asedio para entrar, esta vez sí lo tienen. Han contratado a sir Helifier el Mercenario, que dirige las baterías y los ingenieros e incluso varias muchedumbres de espadachines desesperados y armados con espadas para que suban por las escaleras.

Sir Helifier negocia con el alcalde y los hombres de los gremios. Un día la ciudad abre sus puertas y estos salen junto al obispo y el capitán del puerto. Rinden la ciudad a sir Helifier y a los señores sajones, que entonces entran y toman posesión de la ciudad. Las guarniciones de ambos castillos se cierran a cal y canto.

La ciudad no es saqueada. El alcalde administrará la ciudad y el condado, como antes, pero pagará impuestos al Rey de Essex este año y al Rey de Kent el año siguiente, y así sucesivamente.

Los guerreros sajones entran corriendo dentro de la ciudad para disfrutar de sus lujos.

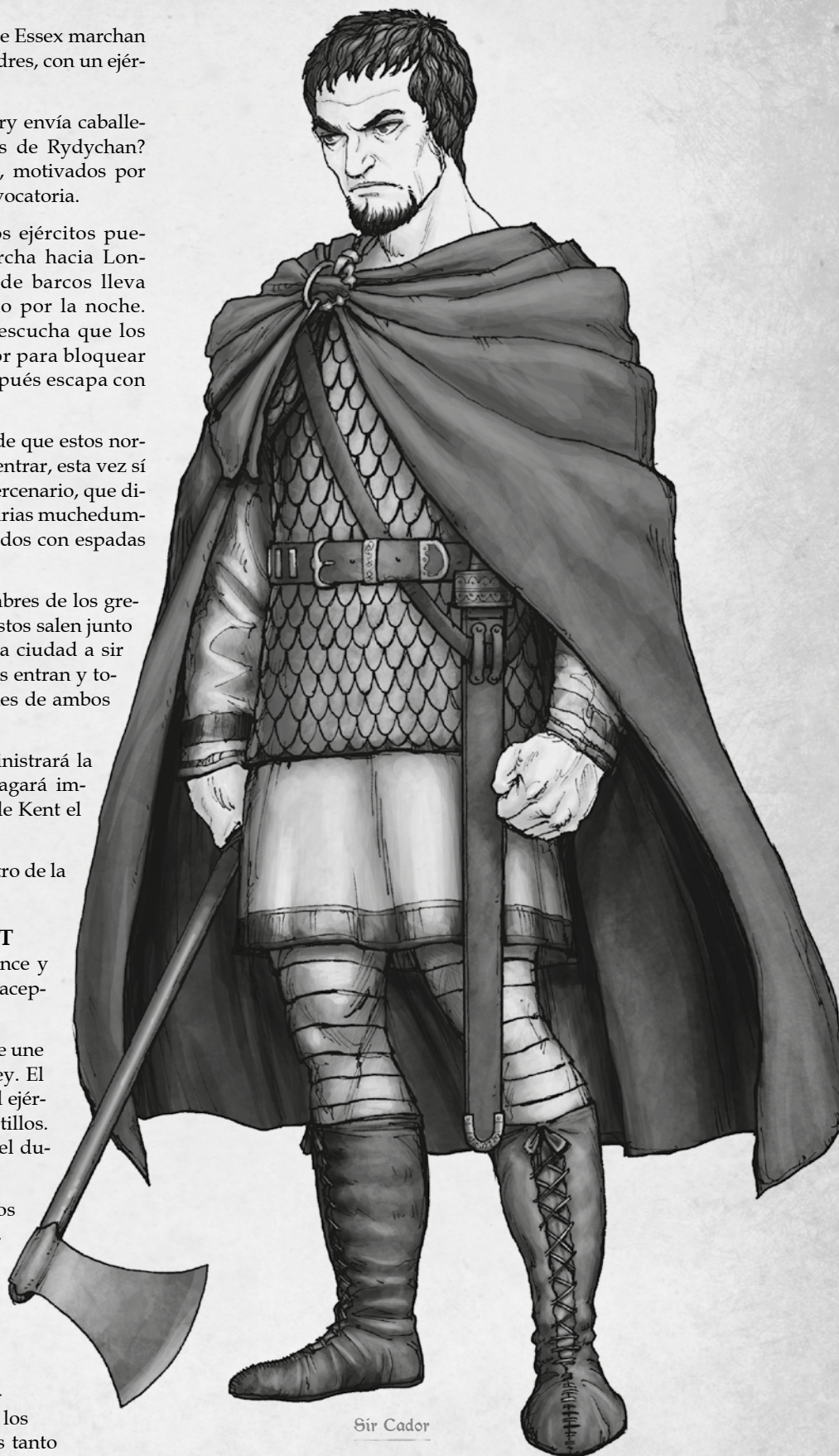
NANTELEOD VENCE A MALAHAUT

El Rey Nanteleod tiene alianzas con Clarence y con Lambor. También va a Bedegraine para aceptar el vasallaje del conde.

El Rey de Malahaut marcha hacia el sur, se le une el de Roestoc y empiezan a saquear Lindsey. El Duque Corneus no puede esperar igualar al ejército de su enemigo y todos huyen a sus castillos. El ejército principal asedia Lincoln, donde el duque se ha refugiado.

El Rey Nanteleod marcha Trent abajo y los tres líderes se reúnen fuera de la ciudad. Corneus se comporta astutamente; Malahaut es agresivo y Nanteleod acepta el reto y propone que Lindsey, con su duque y su pequeño ejército intacto, sea el premio de la batalla entre los reyes.

Es una batalla grande y gloriosa entre caballeros. Nanteleod gana la batalla cuando los sajones de Malahaut, a los que los britanos tanto odian, son aplastados. Es una victoria decisiva.



Sir Cadoc

Más adelante, el Rey Nanteleod y el Duque Corneus se reconcilian. Los ejércitos de Nanteleod y de Lindsey pasan el resto del verano explorando Lonazep y haciendo escaramuzas con los sajones que también están explorando aquí.

CORTE DE NAVIDAD

«¡Ahora Londres es de los sajones! El desastre nos acecha año tras año. Nosotros seguimos pagándoles, ellos siguen pidiendo más».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 504

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El Príncipe Cynric.

Sir Lak de Estregales (a quien los caballeros jugadores pueden haber conocido en el Castillo de Pembroke cuando era un joven escudero).

COTILLEO

—¡Creía que no podía ser peor y así ha sido! Oh, Dios mío, espero y rezo para que esto acabe pronto.

—Bueno, siempre podemos esperar que la Rueda de la Dama de la Fortuna se vuelva en nuestro favor para variar.

—No mentéis lo pagano. Es este tipo de conversación lo primero que hace que Dios se vuelva contra nosotros, ya lo sabéis.

—Oh, sí, ya lo veo. Así que, si empiezo a ir a la iglesia ahora, ¿los sajones se irán sin más?

NOTICIAS

El Rey de Somerset ha enviado un heraldo para que pida ayuda en la lucha contra el Rey Idres. Es seguro que el Rey de Cornualles atacará este verano.

LA CONDESA

«Los sajones están ejerciendo mucha presión, pero me gustaría retener el pago este año. ¿Es posible?».

INTRIGA

El irlandés de la corte es sir Lak, un joven caballero de Estregales. Ha tenido muchas reuniones privadas con la condesa.

Intriga. Crítico = su propósito es discutir que Salisbury trabaje con el Rey Nanteleod.

EVENTOS

La condesa, después de escuchar el consejo de todos, hace lo que los caballeros jugadores quieren.

¿EN SECRETO?

Si los caballeros son consejeros de la condesa, esta les dice que el mensajero, el Príncipe Lak, ha traído una oferta del Rey Nanteleod:

—Quiere marchar atravesando Salisbury, aliado con nosotros y con otros, para atacar a los sajones. ¿Debemos unirnos o preservar nuestras fuerzas?

LA LUCHA DE SOMERSET

El Rey Idres continúa su marcha de expansión. Su ejército invade Somerset y asedia la ciudad de Wells. Después del periodo de tiempo necesario resistiéndose, esta finalmente se rinde.

CORTE DE NAVIDAD

«El Rey Idres marcha desde el oeste y los sajones desde el este. Las cosas no pintan bien para nosotros. Que los hombres coman bien. Van a necesitar fuerzas».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 505

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El Príncipe Cynric, con amenazas.

Sir Lak y sir Alain, de parte del Rey Nanteleod.

COTILLEO

—No sé por qué no podemos vivir aquí de manera permanente. Simplemente hacemos un barracón enorme para que durmamos todos allí y lo ponemos dentro de una fortaleza.

—Oh, así tienes la oportunidad de visitar la catedral. ¡Y vernos a nosotras!

—Eso es cierto. ¿Es verdad que los sajones ahora tienen cadáveres luchando en sus ejércitos? He oído que uno cabalga un león gigante.

—Nadie se hace amigo de leones, niña estúpida. Ahora vamos, podemos llevar una piedra más cada una si perseveramos en ello.

NOTICIAS

El Príncipe Cynric amenaza a Salisbury. Dice que su padre, el Rey Cerdic, respaldado por los Reyes Port y Aelle, destruirá

Salisbury este verano si la condesa no se somete ahora a él y le envía sus tropas para que le ayuden en la batalla.

El Rey Nanteleod va a luchar contra los sajones. Ha reunidos a su ejército y a los aliados de Lindsey y atacará Essex y a los anglos.

El Rey Idres va a guerrear en Somerset otra vez.

LA CONDESA

«Los sajones han sido verdaderamente explícitos este año. ¿Cómo se les puede retrasar? Aseguraos de enviar a todos los jóvenes y enfermos al castillo muy muy pronto, junto con toda la comida y el ganado de vuestros señoríos».

INTRIGA

El Rey Nanteleod va a avanzar a través de Salisbury contra los sajones. La condesa ha aceptado ayudarlo porque él aceptó acudir en ayuda de Salisbury si fuera necesario. Parece que la mayoría de los líderes de Logres (si no están luchando contra Cornualles) están de acuerdo.

EVENTOS

La condesa, después de escuchar el consejo de todos, ni paga tributo ni se alía, pero les dice a los mensajeros sajones que vuelvan con su rey sin respuesta. El príncipe responde:

—Ya conoces las consecuencias. —Y se va.

LA LUCHA DE SOMERSET

El Rey Idres invade Somerset con un gran ejército. El Rey de Somerset deja sus ciudades ocupadas por soldados de infantería, pero se retira a sus fortalezas escondidas entre los pantanos. Idres trae consigo mucho equipo de asedio y toma Bath y Bristol. Las ciudades y castillos de Somerset se someten dócilmente al Rey de Cornualles.

Durante esta campaña, los forrajeadores cónicos cruzan por el Bosque de Blakemore y Campacorentin y toman provisiones libremente de las tierras de Salisbury. Lo consiguen porque la mayoría de los caballeros de Salisbury están fuera, luchando con Nanteleod contra los sajones.

GUERRA CONTRA LOS SAJONES

El Rey Cerdic marcha hacia el norte contra Salisbury. Junto a él se encuentra el Rey Port, pero Aelle brilla por su ausencia. La condesa ordena a su gente que se refugie en la seguridad de los castillos y la ciudad, y ordena a su ejército que se quede dentro (se queda con todos los soldados de infantería y el equipo de asedio, y envía a la mayoría de los caballeros hacia el norte para que esperen en Wandborough). Los sajones incendian y saquean por todas partes, pero encuentran muy poco para comer. Ponen asedio a Sarum.

El ejército del Rey Nanteleod se mueve hacia el sur. Entra en Wandborough, donde el rey da la bienvenida a su ejército a los caballeros de Salisbury. Se mueven en dirección sur hacia Sarum. El Rey Cerdic rompe el asedio y marcha hacia el norte.

BATALLA DE LEVCOMAGUS

El Rey Cerdic intenta resistir, pero los otros son más hábiles que él. Con pocas pérdidas, excepto su orgullo, su ejército se retira rápidamente del campo.





Rey Nanteleod

Duración de la batalla: 2 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

El Rey Nanteleod (Batalla = 19)

El Rey Cerdic (Batalla = 18)

Modificadores

Ninguno.

Después de la batalla

Vencedor: Nanteleod. Los sajones tienen algunas pérdidas, pero se escabullen lo antes posible.

Botín: Ninguno.

Gloria: 30 por ronda.

BATALLA DE ROYSTON (EN HUNTINGTON)

Nanteleod mueve su ejército hacia el este, lo que permite que Cerdic se escape. Se une al Duque Ulfius, que ha estado enzarzado en escaramuzas contra sus enemigos en el este y le informa de que allí han concentrado un gran ejército sajón. Los ejércitos se encuentran en Royston.

Duración de la batalla: 2 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

El Rey Nanteleod (Batalla = 19)

El Rey Aethelswith de Essex (Batalla = 21)

Modificadores

Ninguno.

Después de la batalla

Vencedor: Indeciso. Los ejércitos sajones se van a casa a lamer sus heridas. Los heridos del ejército de Nanteleod son enviados a casa, pero él se retira a Beale Valet y espera. Después de un tiempo se le une el Duque Corneus de Lindsey.

Botín: Ninguno.

Gloria: 30 por ronda.

EL DISCURSO DE NANTELEOD

Hace mucho que pasó el tiempo normal de un servicio militar (40 días) y todo el mundo expresa sus deseos de acabar con este asunto e irse a casa.

El Rey Nanteleod se va antes que sus tropas y da un discurso arrebatador (Oratoria, éxito crítico). Inspira a muchos, que se ofrecen voluntarios para quedarse el resto del verano por cuenta propia (que se pagará en la Fase de Invierno). Sin embargo, muchos caballeros se van a casa.

Los caballeros jugadores pueden elegir quedarse o irse, según prefieran.

LA BATALLA DE CAMBRIDGE (EN HUNTINGTON)

El Rey Nanteleod y el Duque Corneus marchan hacia el norte a las tierras de Essex. Los britanos desvalijan y saquean

hasta que el ejército de Essex se reúne. Los grupos congregados son desperdigados y destruidos.

Entonces el Rey Aethelswith de Essex marcha a la batalla con sus tropas heridas. Se ve superado estratégicamente y tiene lugar una auténtica batalla cerca de la ciudad de Cambridge.

Duración de la batalla: 6 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

Rey Nanteleod (Batalla = 19)

Rey Aethelswith (Batalla = 21)

Modificadores

Ninguno.

Después de la batalla

Vencedor: Victoria decisiva. El Rey Aethelswith es asesinado y los sajones del este sufren una derrota decisiva. El ejército consigue mucho botín.

Botín: 2 caballos de silla, 2 palafrenes, 5 £ de bienes.

Gloria: 30 por ronda, ×2 por la victoria decisiva.

CORTE DE NAVIDAD

Las gentes parecen más felices este año que los años anteriores. Los sajones han sufrido graves derrotas y, lo más importante, los señores de Logres parecen estar al fin mayormente unidos. Los daños que provocaron las incursiones de los córnicos en la zona occidental de Salisbury no fueron ni severos ni inesperados.

El hijo del Conde Roderick, Robert, tiene 13 años en este momento y empieza su entrenamiento como paje.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Dado que este año no se ha pagado tributo, no se aplica ningún modificador a las tiradas de Riqueza Anual del Señorío. Sin embargo, los señoríos de la zona occidental sufren las incursiones de los córnicos.

También algunos caballeros jugadores tienen que pagar 3 £ por ayudar al buen Rey Nanteleod «por cuenta propia».

Año 506

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El Príncipe Mark, representando a su padre, el Rey Idres de Cornualles.

El Príncipe Alain, representando a su padre el Rey Nanteleod. (Nota: Sir Alain de Carlion ha aparecido muchas veces

con anterioridad, pero era conocido como vasallo de Nanteleod, no como su hijo. Recientemente el Rey Nanteleod supo que Alain era su hijo y lo proclamó su heredero).

COTILLEO

— Es bueno tener un rey, digo yo. Espero que la condesa le jure lealtad a Nanteleod, no habrá ningún rey de Logres que venga más adelante, eso es seguro.

— Bueno, podría ser. Mi vieja niñera decía que el hijo del Príncipe Madoc era un niño elfo, como dice la gente. Ahora podría ser un adulto.

— Podría, podría, podría. Decidme, ¿cuántos postres hay planeados para hoy? No podré soportar tener siete otra vez.

— Bueno, la victoria es dulce y es un buen cambio en comparación con estos años normales.

NOTICIAS

Aescwine es ahora el rey de los anglos. Están celebrando y haciendo planes y no se han enviado los recolectores de tributo este año.

Los dos príncipes célticos que visitan Salisbury ya no se tratan con tanta amabilidad, se hacen amenazas veladas. Su falsa cortesía se ha representado en una partida de ajedrez (que ha ganado Mark) y un concurso de oratoria (que ha ganado Alain). Por supuesto, su comportamiento es natural considerando que simplemente están avergonzados por estar oficialmente en guerra.

Nanteleod va a luchar contra Cornualles. Sus preparativos son bien conocidos y el príncipe Alain es franco al respecto.

LA CONDESA

«La guerra aún está a nuestras puertas. ¿A quién debemos rendir homenaje? No es ningún secreto que prefiero a Nanteleod. Mantuvo su palabra hacia nosotros. Y verdaderamente es afortunado».

INTRIGA

El Rey Nanteleod ha estado contactando a los miembros del Collegium para convencerlos de que se reúnan y elijan un Alto Rey.

EVENTOS

La condesa, después de escuchar el consejo de todos, hace lo que los caballeros jugadores quieren.

GUERRA EN CORNUALLES

Nanteleod ataca al Rey Idres de Cornualles. Sus ejércitos maniobran por Somerset, pero nunca entablan combate. El Rey de Somerset aparece con sus caballeros para ayudar a Nanteleod. Muchos castillos se rinden ante su rey, pero otros ya están llenos de córnicos.

Ningún enfrentamiento militar del año es decisivo.

CORTE DE NAVIDAD

«Tengo que decirlo otra vez: ¿no somos las personas más estúpidas del mundo? Los sajones finalmente han sido derrotados, y los britanos nos atacamos entre nosotros en su lugar.



Realmente vivimos en la Edad de los Animales, en la que nuestros instintos más básicos determinan nuestras acciones, eso es cierto. ¿Creéis que los pigmeos de África actúan de este modo, o la gente con cabeza de perro de la India? Apuesto a que no. Solo nosotros, salvajes».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

Año 507

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El Príncipe Mark.

El Príncipe Alain de Carlion.

COTILLEO

— Apuesto a que se está más seguro allí arriba, donde quiera que estén las hijas de la reina. Allí, en el norte.

— ¿En Lothian? Estás loca. Allí arriba no tienen muebles. No hay ciudades al norte de Carduel, ya lo sabes.

— Pero tampoco tienen a esos sajones yendo hacia ellos cada año.

— No, a cambio tienen a los pictos.

— Pero todo el mundo sabe que los sajones son más poderosos que los pictos. ¡Por el amor de Dios, corren desnudos en la batalla!

NOTICIAS

El Rey de Wessex y el jefe Port han hecho una alianza. Partieron un toro por la mitad y permanecieron de pie entre las dos partes para hacer un voto de amistad.

El ejército del Rey Nanteleod se está reuniendo en Cirencester.

El Duque Corneus está marchando hacia Londres con un considerable número de mercenarios anglos.

INTRIGA

La condesa recibe ofertas secretas de los dos príncipes visitantes, pero el Rey Idres la ha ofendido de algún modo y por eso va a irse con Nanteleod. Hace este asunto público después de que el Príncipe Mark se haya marchado.

LA CONDESA

«Podríamos decidir el curso de esta guerra si nos aliáramos con Nanteleod o con Cornualles. Nosotros controlamos los caminos y podríamos permitir que un ejército flanqueara al otro».

Quiere saber si debe enviar a sus caballeros de Salisbury junto con el ejército de Escavalon ahora, teniendo en cuenta su decisión respecto al Rey Nanteleod.

EVENTOS

La condesa, después de escuchar los consejos de todos, hace lo que los personajes jugadores quieren.

LONDRES LIBERADO

El Duque Corneus de Lindsey asedia Londres, cuyos ciudadanos se rebelan contra los ocupantes sajones. Tiene lugar una fiera batalla y Londres es liberado cuando los defensores sajones huyen cruzando el Puente de Londres.

El duque se muda a la Torre Blanca, el antiguo castillo real.

SOMERSET LIBERADO

El Rey Nanteleod marcha en secreto de Cirencester a Mil-denhall, luego hacia el sur a Sarum, más tarde hacia el oeste a través de Selwood a Gales para encontrarse con el ejército del Rey de Somerset, que se ha estado escondiendo en la ciénaga. Asedian los castillos y las ciudades de Somerset y los recuperan todos de nuevo, pero el Rey Idres se niega a que lo arrastren a la batalla.

INCURSORES SAJONES

Asumiendo que no se les haya pagado tributo, un gran número de partidas de incursores de Wessex deambulan hacia Salisbury. Probablemente están explorando para invadirlo el año que viene. ¿Los caballeros se fueron con el Rey Nanteleod?

Esto afectará a las cosechas en la Fase de Invierno.

GUERRA EN EL NORTE

Lejos, el Rey Centurión (de Malahaut) tiene muchas luchas entre manos cuando el Rey Lot lidera a sus pictos y célticos para invadir Cumbria. Sin embargo, no hay una gran batalla.

CORTE DE NAVIDAD

«Si los sajones hacen incursiones, tenemos que ser cuidadosos sobre lo de ayudar a Nanteleod el año que viene. ¿Sus propios hombres todavía están deseando seguirlo? De todos modos, ¿cómo les está pagando?».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Asegúrate de aplicar los modificadores apropiados a todas las tiradas de Riqueza Anual del Señorío de acuerdo a cualquier tributo pagado a los reyes sajones.

¿El ejército estaba fuera con el Rey Nanteleod? Si lo estaba y si los sajones hicieron incursiones, todo el condado sufre un modificador de +5 a las tiradas de Mal Tiempo Inicial debido a los pillajes.

Año 508

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El Rey Nanteleod y su comitiva.

COTILLO

—Dejadme deciros que ha pasado mucho tiempo desde que en este castillo hubo realeza. ¡Mirad a toda esa gente! ¿De dónde son?

—De Escavalon, en su mayoría, pero seguramente ya lo sabes.

—¡No puedo imaginarme lo que se me pasaba por la cabeza cuando era joven para odiar esto! Dormiría en el granero solo para estar rodeada de tanta gente.

—Oye, pues yo creo que la condesa debería echarle la zarpa a ese rey si puede.

—Ya es demasiado tarde para eso. Su momento pasó hace tiempo, según me han contado. Pero quién sabe...

NOTICIAS

Todos los caballeros de Salisbury se reúnen este verano para la batalla. El Rey Nanteleod va a destruir a Cerdic de una vez por todas.

LA CONDESA

«Todos los caballeros deben reunirse este año. Afilad vuestras espadas y despedíos de las chicas».

INTRIGA

El ejército de Nanteleod es mejor que el de Cerdic.

EVENTOS

El Rey Cerdic marcha hacia el norte y espera cerca de la decrepita ciudad de Winchester. El Rey Nanteleod marcha hacia el sur con su ejército hacia Salisbury. Otras fuerzas se le unen y marchan hacia el sur en buen orden.

BATALLA DE LA CIÉNAGA DE NETLEY

El Rey Nanteleod ordena un despliegue y su ejército maniobra para posicionarse. Según se aproximan a la posición final, un gran ejército de sajones se une inesperadamente al Rey Cerdic.

Heráldica +10. Éxito = ves el estandarte del Rey Aelle de Sussex. Crítico = también hay algunos hombres a caballo de Cornualles, liderados por el Príncipe Mark y mercenarios del continente.

Los dos ejércitos están compuestos, aproximadamente, como sigue:

8250 britanos: 750 caballeros de Cambria, 500 caballeros de Logres, 2000 britanos de infantería, 5000 guerreros irlandeses y montañeses cámbricos.

11 000 sajones: 2000 guerreros de Wessex, 5000 guerreros de Sussex, 2500 mercenarios continentales, 500 caballeros córnicos, 1000 soldados córnicos de infantería.

Duración de la batalla: 9 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

Nanteleod de Escavalon (Batalla = 20)

Cerdic de Wessex (Batalla = 18)

Modificadores

Bonificación de maniobra sorpresa para los sajones: +5.

La lucha

Rondas 1-6: Normales.

Ronda 7: Una banda de sajones montados (!) liderada por el príncipe Cynric sale de su escondite y ataca al Rey Nanteleod y a sus guardias. Todos los que están en la retaguardia de la batalla esta ronda pueden intentar asistir al rey. Sin embargo, es asesinado.

Ronda 8: Su ejército rompe filas y huye.

Ronda 9: Su ejército es perseguido.

Después de la batalla

Vencedor: El Rey Cerdic, victoria decisiva.

Botín: Ninguno (solo los sajones).

Gloria: 60 por ronda, ×1/2 por derrota decisiva.

MALAS NOTICIAS

Todo Hampshire está infestado de sajones que han esclavizado a todos los residentes y los han expulsado de muchos pueblos. Muchas de las familias de los mercenarios del continente empiezan a instalarse en ellos.

Salisbury y Silchester son saqueados.

EN GANIS, UN NIÑO

Lejos, en las ricas tierras de Ganis, la mujer del rey da a luz a un varón. El bebé recibe el nombre de Galahad, más tarde conocido como Lancelot.

CORTE DE NAVIDAD

¡Nanteleod muerto! Otro invierno de dolor. No solo ha sido asesinado el rey más prometedor de Britania, sino también muchos caballeros de Salisbury, soldados y campesinos. Asimismo, se ha sabido que el Duque Corneus de Lindsey también murió en verano, debido a la edad y a una prolongada enfermedad. Su sobrino y heredero, Derfel, ha recibido su título.

El joven Robert, el hijo de la condesa, ahora es un hombre joven y está cansado de ser un escudero. Pide ser nombrado caballero, porque de este modo, siendo un hombre, puede tomar el control de su herencia y salvarla en esta época de necesidad.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Todo el condado sufre un modificador de +5 a la tirada de Mal Tiempo Inicial debido al saqueo.

Año 509

CORTE

La corte de la Condesa Ellen se celebra en Sarum.

INVITADOS ESPECIALES

El Príncipe Cynric de Wessex, exigiendo vasallaje o el triple de tributo.

El Príncipe Mark.

Sir Brastias.

COTILLO

—Dejadme que os cuente, un par de botas como estas os llevarán por el campo a cualquier parte. Si tenemos que atravesar el barro, querréis unas de estas, ¿me oís? Y una capa como esta, ¿podéis conseguir una? Tenéis que ser capaces de llevarla.

—¿Llevar eso? Antes me muero...

—Sí, sí, probablemente. O los sajones te hacen esclava. Y, por favor, no hagáis bromas sobre eso hoy.

—Queridas, ninguna de vosotras sois de ayuda. Escuchadme, ¿os acordáis de la casa de mi hermana, en el norte? Ahí es adonde voy a ir yo, y vosotras también podéis si tenéis que hacerlo. Pero yo prefiero estas botas, y una manta de lana es mejor que cualquier mantón.

—¿Te llevarás una Biblia?

—Ja, ja. Tú nunca has corrido por tu vida, ¿no? Por eso se dice que se lleva en el corazón.

—Oye, pero ¿qué pasa con esa reunión en Londres? ¿Los señores van a elegir un rey por fin?

—¿Será antes de que los sajones lleguen aquí? Yo seguiré preparándome.

NOTICIAS

Sir Brastias, el antiguo guardaespaldas del rey muerto, está aquí con noticias de un torneo que se celebrará en Londres. El Supreme Collegium ha decretado que habrá un torneo no letal (el primero que se celebra en Britania) y que quien lo gane tendrá la bendición colectiva. También van a discutir el asunto de la espada en la piedra.

Todos los demás recuerdan una cosa: Cerdic castiga a los que luchan contra él.

LA CONDESA

«Debemos recoger la ayuda que se me debe para el nombramiento como caballero de Robert. Preparaos para recolectar tributo también. Pediré paz este año, a menos que cualquiera de vosotros tenga una idea más brillante e infalible.

Necesitamos reemplazar nuestros caballeros y nuestros soldados de infantería. Pagaré en monedas, pero no rendiré homenaje a un bárbaro. Dejaré que eso lo decida mi hijo el año que viene».

INTRIGA

La condesa cree que el próximo torneo acabará con la selección de un Alto Rey y una Britania unificada de nuevo. Se queda en casa, esperando dejar al Conde Robert que se haga cargo de las cosas una vez haya tomado el puesto de su padre.

El Conde Robert intenta tener una ceremonia modesta. Intercepta una parte del pago que se ha recogido para ello y desvía la mayoría de la ayuda recolectada para contribuir al triple tributo, un acto muy humilde y generoso por su parte.

EVENTOS

Tiene lugar la ceremonia de nombramiento de caballero del joven Robert de Salisbury. Pide ser nombrado caballero por «el mejor caballero de Salisbury». ¿Es uno de los caballeros jugadores? Si es así, ¡es un gran honor nombrar caballero a tu propio señor! El caballero elegido prácticamente tendrá un favor permanente de Robert.

Por otro lado, la ceremonia de investidura de un caballero siempre está llena de eventos. Es una gran escena de corte, sin embargo, y una en la que los caballeros jugadores deberían participar. Toda la gente importante del condado desempeña un papel importante en el proceso. El obispo y su grupo de sacerdotes están presentes y quizás unos cuantos visitantes importantes de los condados vecinos. Los caballeros jugadores probablemente también sean miembros destacados de la aristocracia o nobleza del condado.

La ceremonia de investidura al trono del conde es incompleta, obviamente, ya que en realidad es el rey quien debe investir a Robert con el oficio. Por supuesto, no hay ningún rey en este momento. La condesa le lega el poder como si fuera bajo órdenes del rey y los caballeros juran lealtad al joven caballero como si fuera el verdadero conde.

Luego el nuevo conde cabalga por todo su territorio, para ver y ser visto. Sus caballeros mantenidos lo acompañan, mientras que sus vasallos lo conocen en el camino y los acogen a él y a sus sirvientes en sus señoríos.

Gloria: 10 por asistir a la investidura. 100 por nombrar caballero a Robert.

CORTE DE NAVIDAD

El Conde Robert está al mando este año por primera vez. Es joven, entusiasta y está listo para trabajar. ¿Pero con qué fin? Las circunstancias parecen particularmente oscuras. Desea consultar con sus caballeros para que le den consejo. Tómalo un momento.

—He vivido toda mi vida en Salisbury —dice—, y nunca he pasado un día fuera de aquí. ¿Qué sabemos sobre Britania hoy? —quiere saber.

Extiende tu mapa de Britania. Deja que los jugadores hablen brevemente sobre dónde han estado sus personajes (utilizando la lista de sus historias en la hoja de personaje si es necesario).

El tesoro y el granero del condado probablemente estén vacíos, un reino enemigo está activo justo al sur y hay un torneo en Londres. ¿Qué debería hacer un joven conde con iniciativa?

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Es un año difícil. Debido a la ayuda recolectada para la investidura de Robert y el tributo triple, desplaza la tirada de Riqueza Anual del Señorío tres columnas hacia abajo.

Aventuras del Período de Anarquía

Este periodo puede representar una época de correr aventuras por las tierras salvajes y sin ley de Britania. En particular, el Bosque Salvaje está pensado para tal uso en este periodo, aunque muchas aventuras tienen lugar en otras áreas de Britania.

También, es una época sin líderes que da a los caballeros con iniciativa la oportunidad de conseguir algunas tierras. Estas actividades están implícitas en la mayoría del resto de aventuras de esta era.

AVENTURA: INTENTAR SACAR LA ESPADA

Escenario: Londres.

Problema: ¡Ha sucedido algo maravilloso! Una espada de una calidad majestuosa está clavada en una piedra en el claustro de la catedral de San Pablo en Londres.

Secretos: La espada, Excalibur, solo está destinada a la mano de Arturo.

Soluciones: Todos los caballeros jugadores deben tener la oportunidad de poner su mano alrededor de la espada y tirar. Diles que lo lograrán si sacan el número correcto: un 21 en un d20. No tienes que decirles esto último, claro, solo mira cada dado y di: «No es el número correcto».

Gloria: 100 por intentarlo, solo se puede conseguir una vez.

LIDIANDO CON CASTILLOS

Los caballeros a menudo encuentran a sus enemigos atrincherados en un castillo. Incluso un castillo de empalizadas y terraplenes es demasiado formidable para que uno o varios caballeros lo ataquen o para que se cuelen dentro. Sin embargo, este es precisamente el problema con el que a menudo se enfrentarán los aventureros. A continuación se dan algunas soluciones junto con sus dificultades asociadas.

Reunir un ejército: Ve a casa y reúne a tus vasallos, a tus parientes y amigos o pide ayuda a tu señor.

Problemas: Esto no siempre es la mejor solución, a menos que tengas tus propios vasallos y dinero para pagar mercenarios.

Retarlo directamente: Cabalga hasta la puerta principal y desafía a tu enemigo, intenta provocarlo para que salga a luchar. El modo más fácil de hacer esto es intentar provocar una de sus pasiones, quizás haciendo que sea temerario.

Problemas: Un enemigo inspirado por su pasión es mucho más difícil de vencer. A veces, un enemigo puede no tener pasiones apropiadas, lo que hace que sea casi imposible de arrastrar afuera.

Retarlo indirectamente: Haz incursiones en las tierras de tu enemigo hasta que salga, o pon un puesto de peaje ilegal para irritar a su gente.

Problema: Tal vez no reaccione, y tú puedes conseguir la reputación de ser un mal tipo.

Treta: Coge a la mujer de tu enemigo, a su novia o a su anciano padre y amenázalo con matarlo si no sale y lucha.

Problemas: Esta acción roza lo despreciable. Matar a prisioneros indefensos indudablemente cuesta Honor.

Violar la hospitalidad: Convince a tu enemigo de que eres amistoso y luego atácalo después de que haya aceptado tu promesa de no hacerlo.

Problemas: Esto siempre es algo malo y te costará Honor y Hospitalidad.

Soborno: Quizás puedes encontrar un sirviente de tu enemigo disgustado y le puedes pagar el dinero suficiente como para que te abra la puerta y te deje entrar.

Problemas: ¿Se puede confiar en un traidor? ¿Y si es una trampa?

Conseguir la ayuda de una amante: Haz que una hija u otra mujer noble del interior se enamore de ti y traicione a su propia familia.

Problemas: Convencerla a ella es la parte más difícil dado que su pasión por ti tendrá que ser mayor que su Amor (familia).

Confiar en la suerte: Quizás el portero confunde tu identidad y te deja entrar, o quizás se encuentre cazando solo en el exterior.

Problemas: Esto es, simplemente, improbable.

AVENTURA: EL CABALLERO DE LOS COLMILLOS

Asegúrate de utilizar esta aventura antes del año 498, cuando Merlín se va de la isla (si no, vuelve un tiempo después, en el siguiente periodo del juego, y es igualmente válida).

Escenario: Cualquier castillo en el que se alojen los caballeros jugadores. Merlín el Mago aparece en la puerta del castillo y es escoltado inmediatamente ante el señor. Mientras cruzan el patio, Merlín se detiene y mira fijamente a los caballeros jugadores. Finalmente les dice:

—Seguidme a la reunión.

Personajes: Merlín; guerreros sajones entre los que se encuentra su jefe (a caballo).

Problema: Merlín habla de una gran columna de suministros sajones cercana. Está liderada por el Caballero de los Colmillos, un imponente guerrero sajón. Es necesario encontrar la fuente de estos suministros y eliminar al caballero.

Merlín se entrevista con el señor para que le preste algunos caballeros para patrullar por el sur. Incluye a los caballeros jugadores cuando el señor le concede este beneficio. Merlín cabalga con el grupo hacia un río o un arroyo cercano.

Pasado un tiempo, el grupo, escondido, ve una zona de descarga, con muchos guardias sajones y trabajadores alrededor de los botes. Merlín dice que liderará a la mayoría de los caballeros para atacar los botes, pero los caballeros jugadores deben ir por otro lado, por el camino recién despejado.

Solución: El camino es fácil de seguir. Hay árboles recién cortados y tocones alineados junto al camino, lleno de baches. Después de un rastreo fácil, los caballeros se encuentran con vagones tirados por bueyes y carros tirados por ponis, más una docena de esclavos encadenados que transportan fardos pesados. El guardia de la retaguardia de los sajones ve a los caballeros y corre para alertar al grupo, donde los otros guardias se le unen. El camino se ensancha y los caballeros jugadores pueden cargar contra sus enemigos.

Primero, un guerrero sajón normal y armado con un lanza larga resiste cada una de las cargas de los caballeros.

Percepción. Éxito = los caballeros jugadores pueden encontrar un lugar para retirarse lo suficientemente lejos de la lucha como para conseguir otra carga si lo desean. Hacer esto requiere una ronda de combate para cabalgar, después de la cual pueden cargar otra vez en la siguiente ronda.

En la segunda ronda, llega otra ola de sajones: de nuevo, hay un guerrero sajón, armado con lanza y escudo, por caballero. Dado que se supone que algunos caballeros se retiraron para hacer otra carga, los guerreros extras atacan en masa a aquellos caballeros presentes en el combate cuerpo a cuerpo.

En la tercera ronda, llega un grupo de arqueros sajones. De nuevo el número es uno por caballero. Intentan mantenerse atrás, fuera del combate, y disparan flechas a los caballos y a los caballeros. A menos que se cargue contra ellos, tienen tiradas no enfrentadas y deben ser tratados como se trata a los arqueros en la batalla: con un éxito en una tirada de Arco, comprueba si el caballero o el caballo recibe 3d6 de daño. Sin embargo, si son atacados incluso por un solo caballero, toda

la banda de arqueros rompe filas y huye desordenadamente por el bosque. Están fuera de la pelea.

Finalmente, está el Caballero de los Colmillos. Es un gran jefe sajón montado sobre un robusto caballo de silla (daño 5d6) y tiene una habilidad de Lanza de 12. Lleva el enorme cráneo de una morsa en la cabeza, con los colmillos flanqueando su cara. Entra en el combate en cualquier momento a partir de la segunda ronda, cuando ve que es necesario.

Si vencen a los sajones, toda la caravana les pertenece a los caballeros. Si liberan a los esclavos, que son britanos después de todo, los nuevos hombres libres le dan la vuelta a la caravana y la llevan adonde quieran los caballeros. El valor total de bienes es de 12 £.

Gloria: 25 para cada caballero, más lo ganado en combate.

AVENTURA: EL NIÑO CAMBIADO

Escenario: Tu señorío y el Bosque Salvaje.

Personajes: Tu hijo, un niño cambiado.

Problema: Tu hijo recién nacido, tras una inspección en su primer amanecer, es de piel morena y feo y llora todo el tiempo. Tu mujer está desconsolada, los sirvientes están estupefactos y los campesinos están asustados.

Tu hijo lo han robado las hadas y lo han reemplazado por un niño cambiado. Esto es lo que todo el mundo sospecha, por supuesto, pero hay que confirmarlo. La confirmación puede venir de un erudito o de un libro, de sacerdotes cristianos o de abades, de magos o de hechiceros, de una bruja pagana o incluso de un hada visitante. Quizás ellos sepan dónde se encuentra el niño humano o quizás eso es un problema diferente. El experto también puede afirmar que el verdadero hijo del caballero habrá crecido hasta tener la misma edad que el niño cambiado.

Secreto: La mujer que amamante al niño obtendrá algún control sobre él, pues siempre la obedecerá.

Cualquier sirviente que lo mantenga abrigado (envolviéndolo en mantas, acercándolo al fuego, etcétera) obtendrá algún control sobre él, pues siempre será amable con él o con ella.

Cualquier campesino que no le tenga miedo será atacado, pues detesta a todos los campesinos.

El niño cambiado crece cinco veces más de lo normal. Será tan grande como un niño de 5 años para el invierno que viene, alcanzará la pubertad después de tres años y la edad adulta, después de cuatro. Es anormalmente fuerte, pero, por suerte, sus habilidades de armas serán pobres porque no tendrá tiempo de practicar. De todos modos, solo está interesado en atacar a campesinos.

El niño es Vengativo, Egoísta, Falso, Cruel y Suspica. Roba, insulta, desobedece a todos (hay dos posibles excepciones indicadas anteriormente), pelea, blasfema y alguna vez mata a un campesino, o quizás a más. Es, en todos los sentidos, el peor hijo que podría tener un caballero honorable. Y, en lo que respecta a todo el mundo, es tu hijo.

Soluciones: A pesar de su maldad, no puedes expulsar al niño cambiado, matarlo o ni siquiera dárselo a los sajones esclavistas sin perder instantáneamente 5 puntos de Honor y 10 de Amor (familia).

Hacerle daño al niño cambiado también dañará al hijo distante y perdido que está en algún lugar del Reino de las Hadas. En este caso, probablemente esté viviendo con el Rey del Bosque Salvaje, pero también es posible que esté con cualquier otro señor feérico (en el Capítulo 3 encontrarás la aventura para resolver esto). El único modo de recuperar a tu hijo es ir al lugar donde se encuentra, que te reconozca (lo cual es inevitable) y traerlo de nuevo de vuelta para que se enfrente al niño cambiado. Cuando los dos se encuentran, serán muy amables y se verán como viejos amigos, hablando un poco en la lengua del Reino de las Hadas y luego el niño cambiado se irá.

Si deseas jugar con tu hijo como un personaje una vez que haya vuelto, genera un nuevo caballero y dale una Cultura Feérica de 15 y un Amor (familia feérica) de 10. Debería ser pagano. Por todo lo demás, es un caballero normal.

Gloria: 200 por recuperar a tu hijo.

AVENTURA: EL ASALTANTE

Escenario: Cualquier castillo de Salisbury, menos el de Sarum.

Problema: Un señor vecino, sir Bennem, ha venido con su ejército para tomar el castillo.

Personajes: Sir Bennem, un antiguo abanderado de Uther.

Secretos: El ávido de poder sir Bennem tiene a sus caballeros, a algunos amigos, a sus familiares, a algunas tropas contratadas y algún equipo de asedio como ayuda para tomar por la fuerza un extenso dominio.

Soluciones: Los caballeros jugadores pueden o no trabajar para defender el castillo y mantener su condado unido. El director de juego debe decidir las peculiaridades de sir Bennem.

Gloria: La que se gane en la aventura.

AVENTURA: TIERRA ASALTADA

Escenario: A elección del director de juego. Un castillo cercano es lo mejor, quizás el de Marlboro.

Problema: Sir Alan quiere la ayuda de los caballeros jugadores. Planea enriquecerse a expensas de los vecinos débiles.

Personajes: Sir Alan, un abanderado, el líder de otra familia de caballeros de Salisbury. Los caballeros jugadores lo conocen bien, han comido y luchado a su lado muchos años.

Secretos: Depende del director de juego. El ataque puede tener éxito o puede fallar.

El objetivo de esta aventura es hacer que los jugadores se den cuenta de la naturaleza de los eventos habituales sin ningún noble que coordine las bandas de caballeros que ahora gobiernan el país.

Soluciones: ¡Enriqueceos, muchachos!

Gloria: La que se acumule durante la aventura.

AVENTURA: EL JOVEN ERUDITO

Escenario: Empieza en cualquier lugar en el que se pueda presentar al joven erudito.

Problema: El joven erudito tiene que ir a Oxford, pero la ciudad está prácticamente rodeada de caballeros ladrones. No tiene dinero, ya que solo es un pobre clérigo, pero si le ayudan, en adelante rezará por los caballeros jugadores y les ofrecerá consejo cuando lo pidan.

Personajes: El joven erudito, Pertoinés, el hijo pequeño de un señor britano.

Secretos: Pertoinés planea cumplir una profecía y fundar una universidad en Oxford. Es un genio que ha leído todo lo que estaba disponible en el país. Conoce el Trivium (los «tres caminos» de la gramática, la lógica y la retórica) y el Quadrivium (los «cuatro caminos»: aritmética, geometría, música y astronomía) de la a a la zeta. Ha estudiado filosofía y alquimia, escritura y leyes. Conoce a todos los clásicos y se ha atrevido con *Las llaves de Salomón*.

Soluciones: Solo hay una forma de llegar a Oxford y es subiéndolo por el valle del Támesis. Lamentablemente, esto lo llevará a él y a su escolta por las tierras de los hermanos Wallingford (ver la aventura LOS USURPADORES DE OXFORD).

Gloria: 100 por llevarlo hasta Oxford, más la que se consiga a lo largo del camino. El beneficio de esta aventura vendrá después, cuando los caballeros jugadores necesiten información erudita o como una fuente cuando el director de juego necesite una excusa para repartir mapas.

EVENTO: CAMELIARD

Escenario: Reino de Cameliard, justo al norte y al oeste de Logres, en cualquier periodo de tiempo entre el 501 y el 509.

Problema: Ninguno (simplemente es una oportunidad de ser parte de la historia).

Personajes: El Rey Leodegrance, su mujer y su hija pequeña.

Acción: Una oportunidad para mezclarse con la familia real. Menciona a la bella niña que corre por ahí, quizás un caballero aproveche la oportunidad para interactuar con ella.

Secretos: Esta jovencita es Ginebra (que nació en 497). No les indiques este hecho a los caballeros ahora, pero en 514, en la boda de Arturo, asegúrate de que ella se salga de su camino para reconocer al viejo caballero que conoció cuando solo era una niña.

Gloria: 50, pero no hasta que tenga lugar la boda de Ginebra.

El condado de Rydychan

Rydychan es un gran condado que se encuentra en la parte alta del río Támesis, rico cuando no está ocupado por usurpadores. La Condesa de Rydychan es una de las herederas más rica de esas tierras, pero actualmente los usurpadores ocupan todas sus propiedades. Los caballeros pueden conquistar estas tierras para sí mismos o, posiblemente, para ella.

LA CONDESA DE RYDYCHAN

La Condesa de Rydychan es muy atractiva, una heredera deseable (aunque no vale ninguna Gloria ni beneficio si no tiene sus tierras). Es una mujer madura, todavía bastante guapa después de todos los años, hijos y penas. Ha estado casada

dos veces y tiene una hija del primero y un hijo del segundo, pero los dos maridos han caído en batalla.

Como una rica heredera, quiere un marido..., pero como mujer dos veces viuda, puede tomar sus propias decisiones. Sin embargo, busca más que un marido: quiere venganza y gobernar una vez más sobre las posesiones de su padre.

Cuando se restablezca adecuadamente en sus posesiones familiares, Lady Rydychan tendrá 60 caballeros y 150 soldados a sus órdenes y recibirá 360 de Gloria por año.

LUGARES NOTABLES DE RYDYCHAN

Abadía de Abingdon: Es una abadía benedictina (monjes negros). Es posible quedarse a pasar la noche, ya que a los monjes les alegra tener visitantes y tratarlos bien. Por supuesto, le enviarán un mensaje inmediatamente a sir Basile en el Castillo de Oxford contándole quién ha llegado y lo que saben de los propósitos de los visitantes.

Dorchester: Esta ciudad está rodeada por una muralla y una torre romanas y por las casas de un monasterio britano de monjes marrones. Es posible quedarse a pasar la noche en esta abadía, aunque estos monjes no son tan simpáticos como los de Abingdon. Los monjes marrones también enviarán inmediatamente un mensaje a sir Basile en el Castillo de Oxford sobre cualquier visitante que puedan tener.

Oxford: Oxford es una pequeña ciudad amurallada (más adelante, también tendrá una universidad; ver la aventura EL JOVEN ERUDITO). Incluye un gran donjón, torres de piedra y un patio de armas que acaba en un largo puente y que actualmente es el hogar de los 30 caballeros y 75 soldados que sirven a sir Beleus (ver la aventura LOS USURPADORES DE OXFORD).

Shirburn: Esta mota castral hospeda a 20 caballeros y 50 soldados y actualmente está en posesión de sir Bege (ver la aventura LOS USURPADORES DE OXFORD).

Wallingford: La ciudad de Wallingford está construida junto al Castillo de Wallingford, una mota castral. Hospeda a 10 caballeros y 25 soldados leales a sir Basile (ver la aventura LOS USURPADORES DE OXFORD).

AVENTURA: LOS USURPADORES DE OXFORD

Escenario: Cualquier corte en la que la Condesa de Rydychan pueda residir en la actualidad.

Personajes: La expatriada Condesa de Rydychan; los tres hermanos: sir Bege, sir Beleus y sir Basile.

Problema: Dado que el rey estaba ocupado en algún otro lugar, las tierras de la condesa fueron tomadas por la fuerza por usurpadores, los tres hermanos, hombres desleales que una vez fueron sus vasallos. Tomaron por la fuerza el control de Rydychan tras la muerte del Conde Bledri hace unos años. Se negaron a reconocer los derechos de propiedad de la condesa, afirmando que solo los hombres tienen tales derechos y, dado que ningún hombre de la familia Bledri vive, ahora es suya.

Los tres hermanos son malos vasallos, raramente respondían a las reuniones del Rey Uther «porque no fuimos convocados como sus barones libres». Su argumento es ridículo, por supuesto, ya que legalmente no tenían ningún título, ni siquiera ahora.

La condesa le concederá una propiedad a cualquiera que se la arrebate a uno de estos caballeros y la mantenga lealmente para ella. Si cualquiera de los hermanos es atacado, los mensajeros corren hacia el resto de hermanos, quienes responden tan rápido como pueden para ayudar a su hermano.

Secretos: Si los caballeros jugadores no lo consiguen, cualquier otro lo hará.

Soluciones: Los caballeros jugadores pueden intentar hacer cualquier cosa que deseen para recuperar una o más de estas propiedades, aunque será extremadamente difícil (ver el cuadro de texto «Lidiando con castillos»).

Se podría tomar a la fuerza uno o más señoríos individuales de estos caballeros asesinando al dueño actual, reclamando la propiedad y después yendo a la condesa a «devolvérsele». Ella invertirá al caballero con la propiedad, y este ahora podrá recolectar 6 £ por año, mientras él o un siervo leal se encuentren en la tierra para custodiarla. Por supuesto, el señor usurpador, si sobrevive en alguna parte, intentará atacar al caballero jugador y recuperar la propiedad.

Gloria: 250 por devolver las tierras a la condesa.

SIR BEGE DE WALLINGFORD, LORD SHIRBURN

Sir Bege es el hermano menor de los tres usurpadores, un ambicioso buscavidas impaciente por probarse a sí mismo. Es un joven caballero de unos 22 años, posee el Castillo de Shirburn y también gana un tercio de los ingresos de la ciudad de Oxford. La mayoría de sus ingresos se los gasta en este castillo, pero guarda unas 25 £ en secreto, suficiente para su rescate.

El procedimiento de Bege cuando encuentra caballeros en sus tierras es reunir a los caballeros que lo sirven y perseguirlos. Muchas veces simplemente reta al líder del grupo opuesto a una lucha, pero si el grupo invasor es más grande que el suyo, intentará emboscarlo. Si es realmente grande, los acechará a una distancia prudencial.

Sir Bege siempre cede ante su hermano mayor. Si captura a los caballeros, pedirá un rescate por ellos.

TAM 14, DES 11, FUE 13, CON 14, APA 12; Velocidad 2; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6; Gloria 1120.

Habilidades de combate: Daga 5, Espada 15, Lanza 6, Lanza de Caballería 14; Batalla 10, Equitación 10.

Habilidades: Cazar 5, Cortesía 5, Heráldica 5, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Torneo 10.

Rasgos de personalidad: Casto 13, Clemente 10, Confiado 10, Devoto 10, Enérgico 18, Frugal 13, Generoso 13, Honesto 10, Indulgente 10, Justo 10, Modesto 13, Prudente 7, Valiente 16.

Rasgos dirigidos: Suspica con los extranjeros +6.

Pasiones: Amor (familia) 18, Hospitalidad 15, Honor 15, Odio (sajones) 12.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

SIR BELEUS DE WALLINGFORD, LORD OXFORD

Sir Beleus es el hermano mediano de los tres usurpadores, un señor relativamente bonachón y de trato fácil. Es un caballero notable de unos 25 años de edad, posee el Castillo de Oxford y gana un tercio de los ingresos de la ciudad de Oxford, los cuales invierte en mantenerse como caballero Muy Rico.

El procedimiento normal de Beleus con caballeros en sus tierras es reunir a los caballeros que lo sirven e interceptar a los intrusos. Entrevista a los intrusos en el campo y, si no son enemigos, les toma juramento de que dejarán sus posesiones. Si los intrusos son hostiles, los escoltará hasta su hermano mayor, Basile, en Oxford, y se los entregará.

TAM 15, DES 11, FUE 14, CON 14, APA 11; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 15; Puntos de Golpe 29; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 2060.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 19, Lanza 11, Lanza de Caballería 16; Batalla 14, Equitación 15.

Habilidades: Cazar 12, Cortesía 11, Heráldica 10, Percepción 12, Primeros Auxilios 10, Torneo 10.

Rasgos de personalidad: Casto 13, Clemente 10, Confiado 10, Devoto 10, Enérgico 9, Frugal 4, Generoso 13, Honesto 10, Indulgente 10, Justo 10, Modesto 13, Prudente 10, Valiente 15.

Rasgos dirigidos: Suspica con los extranjeros +5, Temeroso de la Condesa de Rydychan y de sus subalternos +7.

Pasiones: Amor (familia) 17, Hospitalidad 16, Honor 15, Odio (sajones) 18.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

SIR BASILE DE WALLINGFORD

Sir Basile, de 30 años, es el mayor de los tres usurpadores, el astuto, suspicaz y práctico líder de la familia. Su reacción habitual hacia los intrusos es interceptarlos con una gran fuerza y entrevistarlos en el campo. Si no son enemigos, Basile y sus hombres los escoltan de vuelta hacia la frontera. Si Basile no confía en ellos, los arresta por invasión, les ordena que dejen sus armas en el suelo, los lleva a custodia y los encierra en una celda en una torre, donde hay muchos otros prisioneros desde hace mucho tiempo.

Si los caballeros se resisten a ser arrestados, sir Basile ordena a sus caballeros que los ataquen y los hagan prisioneros. Luego los encierra, heridos, en una celda. Afortunadamente, otro de los residentes de la prisión es un monje que sabe curar heridas (Primeros Auxilios 14, Quirurgía 16).

Ten en cuenta que los ingresos de Oxford de sir Basile se invierten completamente en mantener su opulento estilo de vida.

TAM 15, DEX 11, FUE 14, CON 15, APA 11; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 15; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 3010.

Habilidades de combate: Daga 12, Espada 23, Lanza 11, Lanza de Caballería 20, Maza 16; Batalla 15, Equitación 17.

Habilidades: Cazar 14, Cortesía 10, Heráldica 10, Percepción 13, Primeros Auxilios 10, Torneo 10.

Rasgos de personalidad: Casto 13, Enérgico 13, Indulgente 10, Generoso 13, Honesto 10, Justo 4, Clemente 10, Modesto 3, Devoto 6, Prudente 10, Frugal 10, Confiado 4, Valiente 16.

Rasgos dirigidos: Suspica con los extranjeros +4.

Pasiones: Amor (familia) 18, Hospitalidad 13, Honor 13, Odio (sajones) 17.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).



Capítulo Tres

El Bosque Salvaje



Cuando el Rey Uther muere, el reino se hace añicos. Dado que «el rey es la tierra y la tierra es el rey», las fuerzas que normalmente hubieran permanecido a raya se desatan en el corazón de Logres. Las tierras salvajes crecen más fuertes e intentan oprimir a las regiones civilizadas. La gente de la zona está trastornada por la velocidad a la que la tierra se vuelve salvaje, parece que casi de manera violenta, y están preocupados por las criaturas contra natura que ocasionalmente se aventuran desde allí. Pero no pueden hacer nada, excepto observar.

En el centro de Logres, el bosque se va volviendo más espeso, por ello los antiguos caminos se convierten en senderos, los antiguos senderos se convierten en veredas, las antiguas sendas se convierten en trochas. La región empieza a conocerse como el Bosque Salvaje. La gente de fuera del Bosque Salvaje recuerda las ciudades y los castillos que hay en él y puede señalar dónde acaban los antiguos caminos y veredas, pero no está segura de quién gobierna ahora ahí, ni qué distancia hay hasta el próximo castillo, ciudad o pueblo.

AVENTURAS EN EL BOSQUE SALVAJE

El Bosque Salvaje ofrece un escenario para muchas aventuras durante el Periodo de Anarquía de tu campaña de **Pendragón** (y posiblemente también en periodos posteriores). Las aventuras que aparecen en este capítulo no están diseñadas para que tengan que sucederse una después de la otra y no tienen la presión del tiempo límite. El bosque es un escenario para una aventura extendida a la que volver después de hacer parones por guerra o amor.

Los caballeros pueden realizar las aventuras más breves en la periferia del bosque como aventuras separadas. El Bosque Salvaje es un plato del que es mejor picotear, les tiene que atraer para que se adentren o quizás un evento externo los obliga a que sigan su camino por él.

El director de juego debe decidir cómo aproximarse a una historia más larga utilizando cualquier método que haga que los jugadores se entreguen e involucren más. El bosque simplemente permanece ahí, silencioso, ominoso, esperando. Sus muchas partes más pequeñas son un cebo, sus secretos esperan a ser desvelados.

LA MAGIA DEL BOSQUE

El Bosque Salvaje es el denso bosque que se encuentra en el triángulo de los caminos reales que unen Royston con Lincoln y Lincoln con Cirencester, limitado al sur por el camino de Icknied. Se ha elegido la carretera real como frontera arbitraria del área, pero recuerda que realmente no existe ningún carretera real en el Periodo de Anarquía dado que no hay Alto Rey (los caminos físicos están ahí, pero no tienen protección regia). El camino de Icknied, que marca el sur, es un sendero prehistórico a lo largo de las cimas de las colinas.

Cuando Uther murió, Excalibur no se devolvió al Otro Mundo y su presencia desencadena la liberación de energía mágica, lo que permite que aparezcan las hadas del Bosque Salvaje. Al menos esa es la teoría dominante. Sea cual sea la razón, el Encantamiento se cuela por las partes del bosque donde la gente no va normalmente y todo se vuelve un poco más mágico.

El Rey del Bosque Salvaje gobierna directamente sobre la heredad que posee y todas las partes que no están gobernadas por otros habitantes. Por eso el bosque por el que los caballeros deben viajar para adentrarse en Tribuit le «pertenece», pero no los campos, los prados y las ciudades donde vive la gente. Su dominio propio es un castillo en el corazón del bosque. Sin embargo, es imposible llegar hasta este reino del País de las Hadas sin vivir primero otras grandes aventuras.

Finalmente, unas palabras sobre las fuentes de la historia del mapa del Bosque Salvaje. Casi todos los lugares que se citan a continuación son un lugar real, con una historia local real que se cuenta sobre él. Muchos libros sobre el folclore inglés tienen fotos de estos lugares o dibujos de muchos de estos eventos. Este tipo de soporte siempre aumenta la intensidad y la diversión de una sesión de juego. El director de juego es libre siempre de interpretar y cambiar las cosas para que se ajusten a sus necesidades (¡o a las fotos que tenga a mano!), pero la satisfacción que los jugadores obtendrán al saber que están participando en los «verdaderos» cuentos populares vale la pena para que el director de juego revele esta información en algún momento durante el juego.

¿POR QUÉ VISITAR AL REY DEL BOSQUE SALVAJE?

Hay diez ganchos para que un caballero visite al Rey del Bosque Salvaje.

1. Él y sus caballeros secuestraron a un joven pariente de tu familia.
2. Dejó un niño cambiado en lugar de tu hijo (ver la aventura **EL NIÑO CAMBIADO**).
3. Sabe dónde está el hijo del Príncipe Madoc.
4. Sabe qué castillo está cada uno destinado a poseer.
5. Asesinó a tu padre.
6. Te robó una reliquia familiar.
7. Le prometió a tu padre una poción curativa.
8. Tu hermana lo ama y quiere vivir con él (llévala hasta él o quizás, si lo prefieres, destruye al rey pagano).
9. Dubricus, un obispo, u otro abad famoso dijeron que el rey debe ser derrotado y desterrado.
10. Merlín te envía allí por alguna razón.

ENTRAR EN EL BOSQUE

Momento: En cualquier momento durante el Periodo de Anarquía (o a partir de este).

El Bosque Salvaje es una tierra perdida en el corazón de Logres, desconocida e inexplorada. Explorar un área como esta es una actividad común para los caballeros. Los detalles que se facilitan aquí son para que el director del juego los utilice para crear sus propios escenarios.

Simplemente dales a los jugadores una copia del mapa del jugador del Bosque Salvaje. Los caballeros realmente no tienen un mapa escrito, pero sí tienen la misma información que recoge el mapa para beneficio de los jugadores: esto representa lo que cualquier residente en Salisbury sabe sobre el bosque.

Para entrar en el bosque se puede tomar cualquiera de los nueve caminos, de los cuales solo uno lleva hasta los propios dominios del Rey del Bosque Salvaje. Los senderos están definidos desde su punto inicial en el mundo natural, fuera de la influencia del bosque.

1. Banbury, entrada principal a Tribruit.
2. Lonazep, subiendo el río, o Thrapston, por vía terrestre. Ver la aventura *SIR GORBODUC EL DIABÓLICO*, a continuación.
3. Desde Bedford, luego hacia el Pozo de Stevington. Ver la aventura *LA DONCELLA DEL POZO DE STEVINGTON*.
4. Desde San Albans, toma el sendero a mano derecha hacia Dunstable.
5. Desde San Albans, toma el sendero a mano izquierda. Ver la aventura *PERDIDO EN EL BOSQUE SALVAJE*, a continuación. Si el grupo encuentra la salida de este camino, acabará en Alchester, Buckingham, Stony Stratford o fuera del bosque en Oxford.
6. Desde Oxford, subiendo el río. Ver la aventura *PERDIDO EN EL BOSQUE SALVAJE*.
7. Desde Burton, por las Piedras de Rollright, ve hacia Tribruit. Ver la aventura *EL CONDADO DE TRIBRUIT*.
8. Desde Lilborne. Ver la aventura *PERDIDO EN EL BOSQUE SALVAJE*.
9. Simplemente cabalga hacia el bosque. Ver la aventura *PERDIDO EN EL BOSQUE SALVAJE*.

AVENTURA: PERDIDO EN EL BOSQUE SALVAJE

Una vez dentro del Bosque Salvaje, los caballeros deben encontrar el camino a seguir. Deambulan por el bosque, sea cual sea la razón por la que se inicia esta aventura, a menos que vayan acompañados por algún guía feérico o un mago que no esté sujeto a la confusa magia del bosque.

Esta aventura es perfectamente viable como una aventura en solitario, por eso si un personaje deambula solo y se pierde, puedes permitirle que juegue esta aventura mientras los otros continúan en su rumbo previo.

Escenario: Un bosque encantado con únicamente veredas y senderos.

Secretos: A pesar de la dificultad, el bosque no es tan hostil como un verdadero bosque encantado.

Soluciones: Paciencia y una habilidad de Cazar muy buena. Si no las tienen, solo un ermitaño o un ser encantado amistoso o un lugareño con instrucciones de sacar a los personajes (o al personaje) perdidos.

Gloria: Ninguna por estar simplemente perdido en el Bosque Salvaje, aunque la Gloria acumulada por los encuentros que tengan lugar mientras tanto es la normal.

Problema: Para moverse por el Bosque Salvaje sin perderse, los personajes deben hacer tiradas de Cazar, como es habitual (ver «Cazar» en el Capítulo 4 de *Pendragón*), pero con un modificador de -15.

Una vez que los personajes se han perdido, tira 1d20 por día en la siguiente tabla (en lugar de la que se encuentra en la aventura *PERDIDO EN EL BOSQUE*, *Pendragón*, página 238).

TABLA 3-1: PERDIDO EN EL BOSQUE SALVAJE

Resultado d20	Resultado
1-10	Deambula sin rumbo y sin encuentros.
11-12	Encuentro feérico (ver a continuación).
13-14	Bestia salvaje (ver a continuación).
15-16	Encuentro con una bestia: tira en la tabla de Caza (Presas Normales) (<i>Pendragón</i> , página 101).
17	Bandidos (1d3 por caballero).
18	Ermitaño (ver a continuación).
19-20	Habitante local (ver a continuación).

ENCUENTRO FEÉRICO

Elige una criatura feérica del Apéndice 1 (las sagas o los *spriggans* son particularmente apropiados, o puedes utilizar la aventura *EL DIABLO GALOPANTE*, por ejemplo).

BESTIA SALVAJE

Hay algunas bestias extrañas y mágicas que ocasionalmente deambulan por el Bosque Salvaje y causan problemas a la gente de las regiones cercanas.

Después de ver a una de estas criaturas, un caballero puede hacer una tirada de Cultura Feérica. Cada criatura incluye la información que se sabe al sacar un éxito o un éxito crítico.

Tira en la siguiente tabla para determinar la criatura precisa del encuentro.

Resultado d6	Criatura
1	Gran oso negro
2	Serpiente de tres colores
3	Ciervo negro
4	Leones salvajes
5	Elefante salvaje
6	Unicornio

GRAN OSO NEGRO

Se trata de un oso muy grande, normal excepto por su tamaño y por el hecho de que habla.

Cultura Feérica. Éxito = se trata de una criatura mágica que habla y razona; está resentido por la intrusión humana en este bosque porque cazan a sus parientes, el resto de osos. Crítico = le encanta una buena canción.

Cuando ve a una persona, el oso dice:

— Marchaos de aquí.

Si los intrusos no se marchan inmediatamente, el oso carga contra ellos. Si alguien del grupo hace una tirada de Cantar con éxito, sin embargo, deja que los caballeros se vayan sin pelear. Si se le mata, desaparece.



Gran oso negro: Gloria ganada 125; TAM 40, DES 10, FUE 35, CON 25; Velocidad 10; Armadura 12; Inconsciente 15; Herida Grave 25; Derribo 40; Puntos de Golpe 60; Velocidad de Curación 6; Daño 5d6 (aniquilar)*.

Habilidades de combate: Garras 18.

Habilidades: Evasión 15.

Ferocidad: Un oso ataca normalmente durante una ronda completa incluso después de que sus puntos de golpe actuales estén por debajo de su umbral de Inconsciente o después de haber sufrido una Herida Grave.

* **Aniquilar:** El oso puede atacar solo a un objetivo por ronda, utilizando Garras 18. Si el oso gana la ronda de combate, sin embargo, hace dos tiradas de daño separadas de 5d6 en lugar de una sola tirada de daño, lo que simula sus aniquiladores ataques. El daño infligido por estos dos daños totales se trata como dos heridas separadas.

SERPIENTE DE TRES COLORES

Esta monstruosa sierpe tiene anillos de colores (rojo, azul y verde) que se mueven continuamente a lo largo de su cuerpo, empezando en su cabeza y moviéndose lentamente hacia abajo. Cada uno cubre un tercio de su longitud a la vez. Ataca con mordiscos y con veneno, golpea por encima de su cabeza a los enemigos con su cola con púas.

Cultura Feérica. Éxito = la criatura es hostil y atacará a cualquiera que se le acerque. Cuando se la hiere, siempre escapa. Su punto débil queda expuesto cuando ataca y muestra su barriga.

Crítico = no le gusta pelear, nunca persigue a su enemigo y se conforma con irse a tomar el sol si la dejan tranquila.

Serpiente de tres colores: Gloria ganada 250; TAM 30, DES 10, FUE 30, CON 30; Velocidad 9; Armadura 18*; Inconsciente 15; Herida Grave 30; Derribo 30; Puntos de Golpe 60; Velocidad de Curación 6; Daño 8d6.

Habilidades de combate: Latigazo con la cola 17†, Mordisco 20.

Habilidades: Evasión 0.

Modificador de Prudente: +10.

Modificador de Valiente: -10.

* **Vulnerabilidad:** La serpiente tiene en la parte inferior de la barriga una zona suave con un valor de Armadura de solo 6. Cualquier personaje que utilice la opción de ataque incontrolado (ver **Pendragón**, página 146) puede atacar esta parte vulnerable una vez que la serpiente ha hecho su ataque no enfrentado.

† **Ataque múltiple:** La serpiente puede morder y dar latigazos con la cola al mismo tiempo en cada ronda. Cada ataque debe estar dirigido a un enemigo diferente, pero hace daño de forma normal.

Evasión mágica: Si está herida con un valor menor a la mitad de sus Puntos de Golpe, la serpiente se encoge hasta TAM 1 y se va reptando. En este estado, su habilidad de Evasión incrementa a 35. Si los caballeros intentan seguirla, deben sacar tres éxitos en tiradas enfrentadas a sus tiradas de Evasión. Un éxito significa que han encontrado su madriguera y deben luchar contra la serpiente, pero esta vez a muerte. Después de matarla, se encuentra su cuantioso tesoro de 200 £, que requiere 3 carretas, 9 caballos o 27 trabajadores que se lo lleven.

CIERVO NEGRO

Este gran ciervo de color negro azabache tiene astas de 22 puntas. Sacude sus cuernos hacia los caballeros, da golpes con la pata y bufa para retarlos, y luego sale corriendo entre los árboles. Se puede seguir, pero a menos que una tirada de Cazar supere a su Evasión, escapa y deja a los perseguidores perdidos.

Cultura Feérica. Éxito = si es capturado, pero no asesinado, después de que lo liberen toserá una bola mágica que tiene poderes curativos mágicos. Crítico = solo puede ser capturado con al menos un perro de caza mágico.

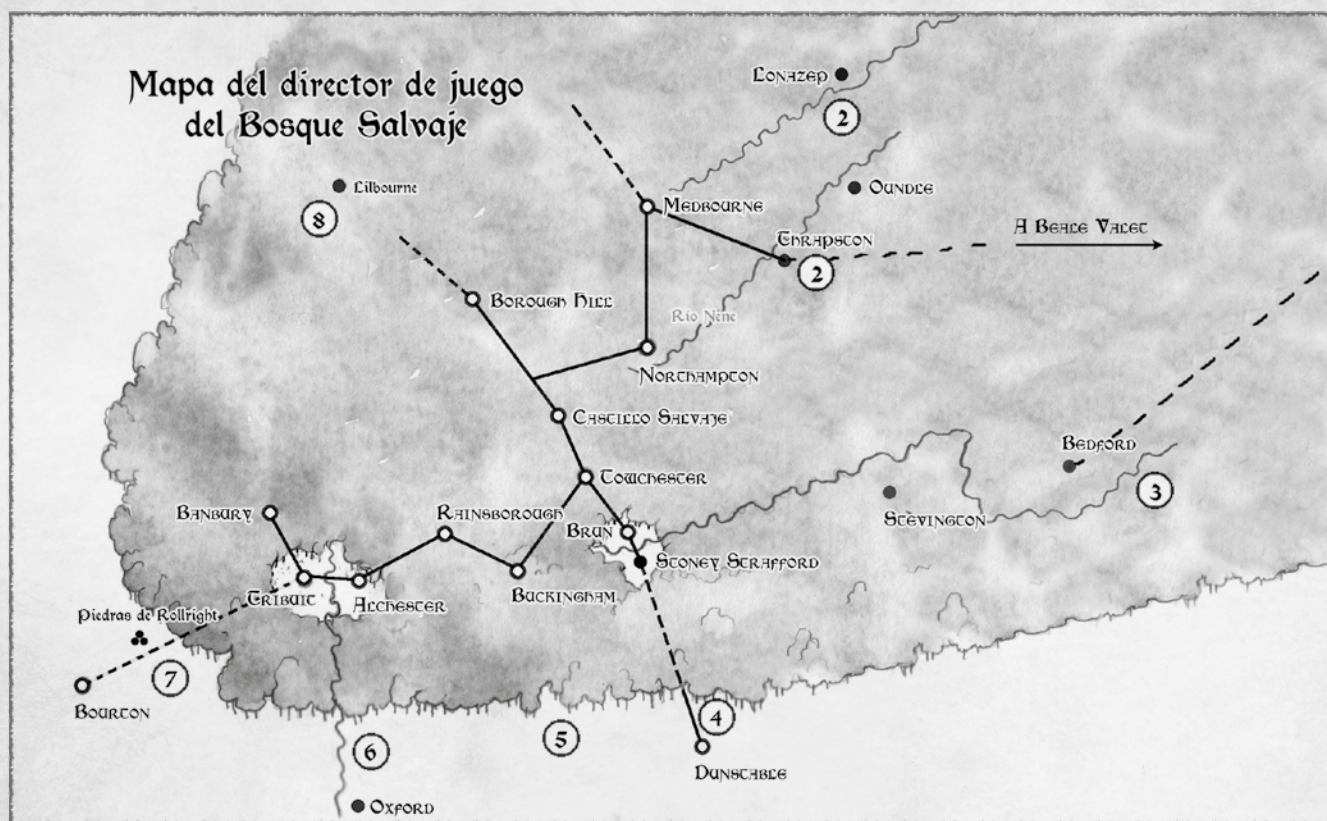
Ciervo negro: Gloria ganada 25; TAM 22, DES 25, FUE 25, CON 20; Velocidad 9; Armadura 6; Inconsciente 10; Herida Grave 20; Derribo 22; Puntos de Golpe 42; Velocidad de Curación 5; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Cornear 17, Pezuña 15.

Habilidades: Evasión 35. Si los cazadores tienen un perro de caza mágico, esta se reduce a 20.

Modificador de Valiente: +5.

Carga: El ciervo negro puede desplazarse de acuerdo a su valor de Velocidad y hacer un ataque de Cornear como parte de la misma acción. Si se mueve antes de atacar, recibe un modificador de +3 a su tirada de Cornear y, si el ataque es un éxito, inflige +2d6 puntos de daño.



Bola mágica curativa: Al tocar cualquier herida con esta bola, la herida se cura completamente. Después tira 1d6. Si el resultado es un 6, la bola se desintegra. Si no, se puede volver a utilizar.

LEONES SALVAJES

Estas bestias mágicas, también conocidas como leones carmesíes, frecuentan el Bosque Salvaje, donde su orgullo se ha dilatado durante años. Tienen la apariencia de leones normales (ver **Pendragón**, Apéndice 2), pero tienen el pelaje y la melena de color rojo. Elige un número suficiente como para causar problemas a los caballeros jugadores, pero ten en cuenta que los leones siempre viajan en grupos de al menos 2.

Cultura Feérica. Éxito = una vez que los leones han visto una presa potencial (un caballero es una comida tan buena como cualquier otra) no hay ninguna oportunidad de huir. Crítico = los leones no siempre luchan hasta la muerte. Si están heridos, huirán si se les da la oportunidad.

León salvaje: Gloria ganada 250; TAM 40, DES 25, FUE 30, CON 20; Velocidad 11; Armadura 10; Inconsciente 10; Herida Grave 20; Derribo 40; Puntos de Golpe 60; Velocidad de Curación 5; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Garras 21*, Morder 20 (solo a un enemigo expuesto, +2d6 de daño).

Habilidades: Evasión 10.

Modificador de Valiente: -5.

* **Garras:** Un león puede realizar dos ataques independientes con las garras por ronda, cada uno utilizando un valor de

Garras de 21; los dos ataques pueden estar dirigidos al mismo oponente o a dos diferentes. Un personaje atacado por los dos ataques debe defenderse contra ambos de manera separada, como si estuviera siendo atacado por dos oponentes diferentes (ver «Combate contra múltiples oponentes» en **Pendragón**, Capítulo 6). Cada garra inflige el daño normal.

ELEFANTE SALVAJE

Un elefante salvaje es una criatura inusual.

Tira 1d6.

1-2	La bestia es neutral hacia los extraños y es capaz de hablar. Si se aproximan a él de manera respetuosa, puede ofrecer consejo y dirigir a los caballeros fuera del bosque.
3-4	Es un elefante salvaje estándar, ataca solo si se siente amenazado por el acercamiento de una criatura.
5-6	Es hostil: si te acercas a él o lo miras de forma amenazante demasiado, ¡atacará!

Cultura Feérica. Éxito = estos elefantes pueden ser muy peligrosos. Crítico = algunos elefantes salvajes son sabios y, si te aproximas a ellos con respeto y humildad, pueden responder preguntas difíciles.

Elefante salvaje: Gloria ganada 200; TAM 50, DES 20, FUE 50, CON 25; Velocidad 11; Armadura 10; Inconsciente 19; Herida Grave 25; Derribo 50; Puntos de Golpe 75; Velocidad de Curación 7; Daño 10d6.

Habilidades de combate: Pisotear 18, Presa 15 (lanzar al objetivo 1d6 + 5 yardas; 7d6).

Habilidades: Evasión 0.

Modificador de Prudente: +5.

Modificador de Valiente: -10.

UNICORNIO

Tira 1d6.

1-2	Un unicornio mayor
3-6	Un unicornio menor

Cultura Feérica. Éxito = tiene debilidad por las vírgenes. Crítico = si te cura, le debes un favor.

ERMITAÑO

Este santo anciano vive solo en el bosque. Este encuentro ofrece una oportunidad para conseguir una marca de experiencia de Religión si el ermitaño es de la misma Iglesia cristiana que cualquiera de los caballeros del grupo (tira 1d6. 1-3: Iglesia britana; 4-6: romana).

Tira 1d6.

1-3	El ermitaño quiere deshacerse de los visitantes, por eso les da indicaciones para que salgan del bosque. Los caballeros jugadores pueden hacer una tirada de Cazar al día siguiente para encontrar su camino, sin sufrir el modificador habitual de -15 por estar en el Bosque Salvaje. Éxito = sales del bosque hacia el camino más cercano. Fallo = ¡te pierdes otra vez!
4-6	Realmente quiere deshacerse de los visitantes, así que los acompaña él mismo a la salida del bosque al día siguiente.

HABITANTE LOCAL

Tira 1d6.

1-3	Un señor o un caballero del castillo más cercano está fuera cazando (puede ser cualquier castillo del bosque y no necesita estar cerca de donde empezaron los caballeros). Les enseña a los caballeros cómo salir del bosque.
4-6	Un campesino local que les muestra a los caballeros la salida del bosque.

Lugares del Bosque Salvaje

El corazón del Reino Salvaje no puede alcanzarse directamente, sino solo pasando por otra aventura primero. Después de vencer otros obstáculos, los caballeros pueden entrar usando una de las rutas anotadas en el apartado anterior «Entrar en el bosque».

Alchester: Es una pequeña ciudad sin murallas en el lado este del vado que atraviesa el Cherwell desde el Castillo de Tribruit. Un sendero conduce hacia el este desde aquí, el río fluye hacia el sur y se puede seguir.

Banbury: A Banbury se llega después de un camino entre los árboles subiendo un sendero en desuso desde Kineton en la carretera real. Banbury es una mota castral con dos patios; con 10 caballeros y 25 soldados. Está gobernado por sir Landri y es un puesto de guardia. El trabajo de sir Landri es enviar a los extranjeros de vuelta a Kineton o retrasarlos después de enviar un mensajero al conde. Una vereda conecta Banbury con Tribruit.

Brun (Castlethorpe): Brun es una baronía apartada, feliz de estar aislada del mundo exterior. Un gran sentimiento de alivio e indolencia se extiende sobre ella. Tiene una ciudad amurallada y una mota castral reforzada con un segundo patio de armas y una zanja de 60 pies. Ver la aventura **EL CASTILLO DE LA COMODIDAD**.

Buckingham: Buckingham es una mota castral en la zona alta del río Dubglas. Un sendero se une a otro sendero desde aquí hasta Towchester o Campamento de Rainsborough. Ver la aventura **EL CASTILLO DE LA CARRERA**.

Campamento de Rainsborough: Ahora es un puesto de guardia de Tribruit, un simple castro compuesto por 8 soldados de infantería, 3 caballeros y sus perros. Todos ellos tienen órdenes de mantener alejados a los visitantes. Primero le envían un mensaje al Conde de Tribruit, luego amenazan a los visitantes y después luchan. Un sendero conduce desde aquí hacia el este hasta Buckingham y Towchester, y dirección oeste hacia Alchester.

Castillo de Tribruit: Este es un pequeño condado en la zona centro-occidental del bosque, con centro en la antigua ciudad de Alchester en el vado de Alchester, que está rodeada por un valle de tierras de labranza a lo largo de la parte alta del río Cherwell. Una mota castral reforzada, que pertenece al propio conde, vigila el vado hacia Alchester. Hasta aquí llegan senderos desde Banbury, las Piedras de Rollright y cruzando el vado desde Alchester. Ver la aventura **EL CONDADO DE TRIBRUIT**.

Castillo Salvaje (Farthingstone): Un magnífico castillo alto y de color carmesí, rodeado por ricos campos y muchos pueblos y ciudades. El castillo tiene cortinas de muralla, cuatro torres y una torre del homenaje, todas de doble altura. Las murallas exteriores son de un rojo brillante y luminoso. En algunos lugares se ve claramente la hiedra verde trepando por su superficie. Anteriormente el castillo fue una gran mota castral, pero aparentemente el Rey del Bosque Salvaje lo ha mejorado. Los senderos conectan este lugar con Towchester, Northampton y la colina de Borough. Ver la aventura **LLEGAR AL CASTILLO SALVAJE**.

Colina de Borough: Es un enorme castro, el segundo más grande de Britania. La defensa interna cubre completamente 4,5 acres y la inferior, 150. Una vereda entre los bosques desde Lilborne llega hasta aquí y continúa hasta el Castillo Salvaje. Ver la aventura **URRACAS**.

Dunstable: Es una pequeña ciudad apiñada dentro de las ruinas derrumbadas de un fuerte romano. Bland, el párroco local, habla en nombre de la ciudad. Cerca están las Cinco Lomas, donde están enterrados cinco reyes. También está cerca Maiden Bower, otro castro. Un camino normal va dirección sur hacia San Albans y una vereda va dirección norte a través del bosque hasta Stony Stratford.

Ippolit: Esta pequeña ciudad está junto al camino de Icknied. Aquí se encuentra la iglesia donde está enterrado San Hipólito, un famoso jinete. Se dice que aquí hay poderes que curan a los caballos de casi cualquier cosa. Se mete a los caballos enfermos por la puerta norte para que toquen el altar, donde se encuentra la reliquia. Cualquiera que presencie la curación de un caballo consigue una marca en Espiritual. El pago es una ofrenda (esto es, cualquier cantidad que el receptor desee dar), lo cual puede dar una marca de Generoso/Egoísta.

Northampton: El eminentemente hospitalario sir Felix gobierna en esta pequeña ciudad protegida por una mota castrenal. Un sendero conduce desde aquí dirección norte hasta Medbourne, o dirección oeste hasta la colina de Borough o el Castillo Salvaje. También es posible seguir el río hasta Thrapston. Ver la aventura EL CASTILLO DE LA FELICIDAD.

Piedras de Rollright: Este emblemático círculo está cerca de las lindes del bosque. Cerca hay un sendero que conduce hacia Compton, en la carretera real, y luego hacia el puesto de guardia, justo dentro del bosque y más allá, al Castillo de Tribuit. Al igual que Rainsborough, este puesto de guardia tiene perros, 8 soldados de infantería y 3 caballeros a los que el Conde de Tribuit ha ordenado que expulsen a los extraños o que los retengan después de enviarle un mensaje a él. Un sendero conecta este lugar con Tribuit. En las noches del solsticio de verano, las gigantescas piedras de este círculo bajan hasta el río cercano para beber.

Pozo de Stevington: Es un conocido pozo curativo cerca del río Dubglas. Nunca se congela y nunca se seca. Ver la aventura LA DONCELLA DEL POZO DE STEVINGTON.

Stony Stratford: Es una aldea en el vado del río Dubglas, el único lugar de cruce en mil millas a la redonda. Un largo sendero entre una foresta conduce desde aquí a Dunstable y, cruzando el vado, hacia Brun. Ver la aventura PRESAGIO DE JUSTA.

Towchester: Es una ciudad increíblemente rica y amigable. De ella salen senderos que van hacia el sur a Brun; hacia el norte al Castillo Salvaje y hacia el oeste a Buckingham. Ver la aventura EN TOWCHESTER al final de este capítulo.

AVENTURA: URRACAS

Escenario: Castro de Borough.

Problema: Este es un lugar de entrada al Reino Salvaje.

Personajes: Urracas.

Acción: Cuando un grupo de forasteros llega aquí, una gran bandada de urracas aparece en el aire y vuela hacia el sur. Una en particular, más grande que el resto, se queda atrás: obviamente está espionando a los viajeros mientras revolotea de rama en rama a lo largo del sendero. En un momento, se posa al alcance de los caballeros jugadores, quizás mientras están cenando o descansando debajo de un árbol. Incluso les dice:

— ¡Estoy aquí para espiarlos!

Soluciones: Si un caballero lo desea, puede agarrar al pájaro y retorcerle el pescuezo, golpearlo con un leño o despacharlo de alguna manera. Sin embargo, tiene una puntuación de Evasión efectiva de 20.

Secretos: Matar a la urraca solo es una solución temporal y hacer esto tiene repercusiones en la aventura LLEGAR AL CASTILLO SALVAJE.

Gloria: 10 por matar al pájaro. Apúntalo.

AVENTURA: EL SENDERO SUSURRANTE

Momento: En cualquier momento.

Escenario: Bosque de Lincoln.

Personajes: Perros negros, fantasmas guardianes.

Problema: Se dice que el Sendero Susurrante está encantado. Además de los problemas habituales de seguir un sendero en el Bosque Salvaje para explorar terreno desconocido, se deben encontrar a los guardianes fantasmas del sendero y derrotarlos.

Soluciones: Viajar por el sendero y enfrentarse a las criaturas.

PARTE 1: PERROS FEÉRICOS

Se ven unos ojos rojos moviéndose hacia el campamento de los caballeros. Unas formas peludas y silenciosas se materializan entre las sombras. Son del tamaño de un ternero, peludos, negros, con una boca llena de dientes afilados.

Valiente -5. Éxito = te mantienes firme. Fallo = te retiras al otro extremo del campamento y te encoges de miedo durante 1d3 rondas.

Cultura Feérica. Éxito = las criaturas son perros negros del Reino de las Hadas.

Percepción. Éxito = los perros solo están de paso y espantan a los caballos por casualidad.

Sin embargo, si los caballeros interfieren con los perros negros, estos atacan. Ir al Apéndice 1 para ver las estadísticas del perro negro.

PARTE 2: FANTASMAS GUARDIANES

A la noche siguiente, un guardián, ya sea mujer (si viene por el oeste) u hombre (por el este), se acerca al campamento. Cada uno es fantasmalmente transparente, mide 8 pies de altura, tiene una figura esquelética y viste andrajosos harapos que ondean en el escalofriante y mudo viento. Los guardianes gritan:

— ¡Marchaos, esto no es para vosotros!

Valiente -10. Éxito = te mantienes firme. Fallo = retírate al lado opuesto del campamento y encógete de miedo durante 1d3 rondas.

Cultura Feérica. Éxito = reconoces a la criatura como un fantasma infeliz.

Todo el mundo oye que los caballos están muy agitados y tiran de los ronzales. Los caballeros que sean capaces de actuar pueden enfrentarse a los fantasmas, con lo cual desaparecen, o ir a calmar a los caballos.

Equitación. Éxito = los tranquilizas y permanecen calmados mientras estén atendidos. Fallo = inténtalo otra vez la próxima ronda, siempre y cuando los caballos no hayan entrado en pánico durante al menos tres rondas. Si es así, huyen en estampida como si la tirada fuera una pifia. Pifia = entran en pánico,

rompen los ronzales o tiran a sus jinetes y salen desbocados hacia la oscuridad.

PARTE 3: CRUCE DE CAMINOS

Un nuevo sendero conduce hacia el norte. Si los caballeros continúan en el sendero que va de este a oeste, les suceden los mismos encuentros anteriores, pero en orden contrario. Deben continuar por el norte, pero cualquiera que insista en ir por este camino recibe una marca de Temerario.

PARTE 4: EL TÚMULO

Al día siguiente temprano (sea cual sea su velocidad de viaje), el grupo alcanza este tramo. Cerca hay un montículo funerario parcialmente profanado.

Cultura Feérica. Éxito = este es un mal lugar porque se ha molestado a los muertos. Crítico = probablemente de aquí vienen los guardianes y quizás los perros.

Esa noche, si los caballeros permanecen a 5 millas o menos de este montículo, los atacan los perros y los fantasmas. Cuando esto ocurre, los caballos, si queda alguno, entran en pánico.

Equitación -5. Éxito = los tranquilizas y permanecen calmados mientras están atendidos. Fallo = inténtalo otra vez en la próxima ronda, siempre y cuando los caballos no hayan entrado en pánico durante al menos tres rondas. Si es así, huyen en estampida como si la tirada fuera una pifia. Pifia = entran en pánico, rompen los ronzales o tiran las riendas y salen desbocados hacia la oscuridad.

Dos fantasmas atacan a los dos caballeros que tengan más Gloria. Un perro ataca a cada uno del resto de caballeros.

Fantasma guardián: Gloria ganada 50 (100 si descansan en paz permanentemente); TAM 25, DES 15, FUE 12, CON 10; Velocidad 12; Armadura 10; Inconsciente 10; Herida Grave -; Derribo -; Puntos de Golpe 27; Velocidad de Curación 20; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Garras 15 (x2).

Habilidades: Cazar 20, Heráldica 20, Percepción 35.

Rasgos: Casto 4, Clemente 10, Confiado 12, Enérgico 18, Espiritual 22, Frugal 10, Generoso 16, Honesto 17, Indulgente 10, Justo 10, Modesto 7, Prudente 10, Valiente 10.

Modificador de Valiente: -10.

Los guardianes y los perros desaparecen temporalmente (se disuelven en la oscuridad) si sus Puntos de Daño Llegan a 0, pero reaparecen todas las noches hasta que descansan en paz permanentemente.

Hay dos maneras de hacer que descansen en paz permanentemente:

Entierro adecuado: Los caballeros jugadores que piensen en esto consiguen una marca de Espiritual. Tirada de Religión. Éxito = los caballeros deben acompañar a una persona sagrada al sitio y protegerla mientras esta lleva a cabo el rito apropiado.

Desmembramiento: Los caballeros deben entrar en el montículo y matar a los defensores. Tirada de Cultura Feérica. Éxito = los caballeros saben que deben descuartizar a los guardianes y luego enterrarlos. Crítico = saben que nunca deben quitarles los ojos a los cadáveres porque si lo hacen, podrían volver a la vida.

Dentro del montículo: El montículo es una gran sala de piedra sin decoración. Pilas de escombros muestran dónde deberían de haber estado antes los muebles y la ropa. Las formas esqueléticas de las figuras fantasmales (utiliza las mismas estadísticas que para los fantasmas, menos cualquier daño que se haya producido anteriormente), envueltas en harapos podridos, yacen sobre losas de piedra en el suelo.

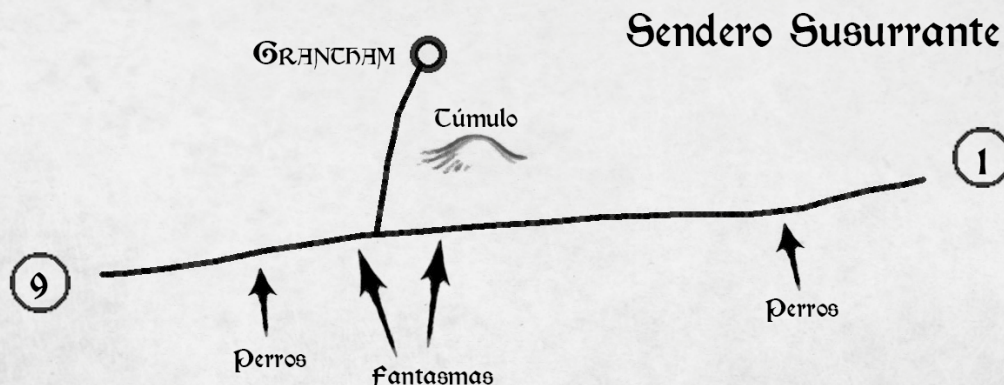
Entrar en el montículo alerta a los cadáveres, que se levantan de sus losas y atacan a los caballeros (usa las estadísticas del caballero normal de **Pendragón**, página 211). Cuando acaben con los cadáveres, si les arrancan los ojos, vuelven a la vida completamente curados y atacan de nuevo. Si acaban con los fantasmas y registran la sala, pueden encontrar 7 estatuas de oro. Las pueden vender en una ciudad por 15 £ cada una.

PARTE 5: GRANTHAM

La ciudad de Grantham la puede reclamar como feudo uno de los personajes que pasa por el Sendero Susurrante y libera la zona de los perros negros y de los fantasmas. Él elige a su propio señor. Tiene un valor de dos señoríos.

AVENTURA: ANNIS LA NEGRA

Annis la Negra es una saga demoníaca. Sus rasgos son de un lívido azul y tiene grandes dientes y garras de hierro que utiliza para cavar en su cueva. Ataca a viajeros solitarios y a niños, y toma a cualquier bestia que deambule por la zona. Puede que Annis la Negra haya sido humana alguna vez,



pero si lo fue, ahora está permanentemente poseída por alguna deidad demoníaca. Tal vez sea un ser feérico. En cualquier caso, es una encarnación de la Diosa de la Destrucción.

Momento: En cualquier momento.

Escenario: Alrededor de Leicester.

Personajes: Annis la Negra.

Problema: Una saga devorahumanos deambula por las colinas y alguna vez ha ido aún más lejos. De vez en cuando se posa en un roble roto que hay por encima de la boca de su cueva. No tiene miedo de la gente, ni siquiera de los fuertes caballeros.

Secretos: Annis la Negra debe ser derrotada por la fuerza. Si es asesinada, su cuerpo se desvanece lentamente en una neblina y desaparece. No se puede acabar con ella permanentemente por medios normales, ya que después de ser asesinada reaparece en su cueva a mediados de invierno y continúa aterrorizando a la gente de la campiña.

Soluciones: Annis la Negra debe ser derrotada por la fuerza y luego se debe tapar su alcoba (su morada, una cueva que ella misma cavó con sus garras de hierro en un risco de arenisca). Puede descansar en paz permanentemente solo si se lleva a cabo un ritual especial. El director del juego debe decidir cómo obtienen este conocimiento los caballeros, lo cual vale una aventura por sí mismo. Los caballeros deben encontrar a un monje o un druida que quiera llevar a cabo el ritual y campesinos para que caven.

En el ritual, se arrastra un gato muerto y empapado en anís desde la alcoba hasta la casa del alcalde de Leicester, quien ofrecerá más tarde un gran banquete a todos los participantes. En adelante, este ritual debe realizarse todos los Lunes de Pascua o Annis la Negra volverá.

Annis ignora a los personajes aterrorizados y a los que intentan controlar a los caballos si otros caballeros todavía están disponibles para pelear.

Annis la Negra: Gloria ganada 150 (300 si se la mata permanentemente); TAM 20, DES 20, FUE 20, CON 25; Velocidad 7; Armadura 20; Inconsciente 11; Herida Grave 25; Derribo 20; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación*; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Escupir Ácido 20 (2d6+6 de daño al objetivo, y reduce Armadura la misma cantidad), Garras 25 (×2).

Habilidades: Cazar 20, Percepción 20.

Modificador de Prudente: +5.

Modificador de Valiente: -5.

Chillido: La primera ronda, antes siquiera de que los caballeros se encuentren dentro de su alcance, Annis la Negra da un chillido espeluznante que hiela la sangre y todos los caballeros deben hacer una tirada de Valiente -10 para continuar. Durante el resto de rondas vuelve a chillar. Una vez en cada ronda de combate, Annis la Negra puede dar un chillido espeluznante que hiela la sangre de todos los que lo escuchen. Esto requiere una tirada de Valiente con un modificador de -10 de todos los que oigan el chillido (fallo = no es posible hacer ninguna acción esta ronda). Annis la Negra todavía puede realizar acciones con normalidad en las rondas en las que chilla.

El chillido también asusta a todos los caballos y requiere una tirada de Equitación de cada uno de los personajes montados (fallo = no es posible hacer ninguna acción esta ronda).

Gloria: 150 por vencer a Annis la Negra temporalmente; 300 por vencerla permanentemente, pero esta Gloria se recibe al año siguiente.

Nota: Cuenta la leyenda que hay un pasadizo desde la alcoba de Annis hasta una habitación secreta debajo del Castillo de Leicester. Este hecho no se explota aquí.

AVENTURA: EL SALTO DE BAYARD

Localización: Cerca de Bayard.

Secreto: Una malvada bruja que vive en la aldea de Bayard. Deshacerse de ella requiere conocimientos sacados de alguna fuente del director de juego.

Acción: Para tener éxito hay que reunir a todos los caballos de los aldeanos y vigilar para ver cuál levanta la cabeza cuando el voluntario se aproxima a la manada. Esta es la montura adecuada para el trabajo. El caballo resulta ser un caballo ordinario de un campesino (en la leyenda recibe el nombre de Bayard) y no puede llevar a un hombre con armadura.

Entonces el voluntario cabalga hacia la bruja y la insulta, por eso ella salta detrás de él. Después el jinete debe apuñalarla, lo que hace que ella clave las uñas en el caballo. Entonces el caballo salta 30 pies sobre un estanque y la bruja se cae dentro de él. Intenta hundir al jinete, pero, lo consiga o no, ella se ahoga.

Gloria: 150.

AVENTURA: SIR GORBODUC EL DIABÓLICO

Momento: Asegúrate de utilizar esta aventura antes del año 498, cuando Merlín se va de la isla (también es válida algún tiempo después de su vuelta, en el siguiente periodo).

Escenario: El pueblo de Medbourne.

Problema: Se dice que un caballero hechicero ha tomado el control de un señorío cercano, donde está construyendo una torre de piedra.

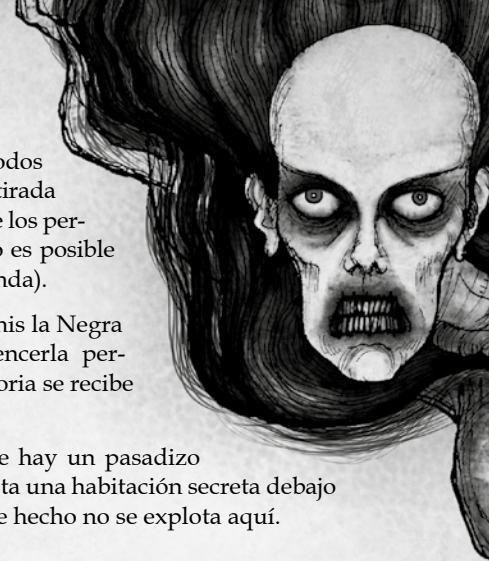
Personajes: Merlín el Mago, Sir Gorboduc el Diabólico, ladrones.

Secretos: Sir Gorboduc no es simplemente un caballero hechicero, sino uno demoníaco.

La aventura: Una noche, mientras los caballeros jugadores están viajando, deben acampar. Sin embargo, tienen un sueño terrible debido a las pesadillas.

Enérgico. Éxito = despiertas y recuerdas el sueño.

Los caballeros sueñan que están en la ladera de una colina mirando hacia una aldea. Mientras vigilan, una gran serpiente aparece y escupe en la pequeña iglesia de la aldea, que se derrite. Entonces la serpiente reptará en círculos en sen-





tido contrario a las agujas del reloj (esto es, en sentido antihorario) alrededor de una mota cercana y levanta la cabeza hacia lo alto como si fuera a atacar.

Como pasa en los sueños, el cuerpo de la serpiente se convierte en las paredes de una muralla exterior y su cuello alzado, en una torre. Las puertas de la muralla exterior se abren con un clanc metálico y muchas serpientes más pequeñas salen por ellas reptando y se extienden por la campiña para volver rápidamente con polluelos de águilas, corderos, cachorros de lobo y bebés en sus bocas.

Cultura Popular. Éxito = todo lo que ocurre en el sentido contrario a las agujas del reloj sugiere mala suerte o maldad.

Al día siguiente continúan su viaje. A lo largo del camino, un chico aparece en el sendero. Se dirige a cada uno de los caballeros por su nombre, comentando su rasgo más característico según pasan (por ejemplo: «Ah, sir Marcus, el del gran apetito. Sir Gradlaun el Bravo»). Esto debería hacerles parar y preguntarle al chico, quien se echa a reír repentinamente y en un pestañeo cambia de un chico a un anciano marchito pero enérgico.

Reconocer +15. Éxito = es Merlín el Mago.

— Bienvenidos, buenos caballeros — dice —. ¿Buscáis aventura?

Si responden que no, Merlín frunce el ceño, comenta que necesita solo caballeros destinados a la grandeza y, con un giro de la capa, desaparece. Este es el final de la aventura.

Si responden de manera afirmativa, Merlín sonríe y les pregunta si conocen la Torre de la Serpiente, un lugar de incipiente maldad tan grande que invade los sueños de los hombres. Sea lo que sea lo que respondan, él continúa:

— Cerca de aquí hay un dominio llamado Medbourne. Una vez fue la tierra de sir Staterius, un humilde caballero con una hija justa cuya inocencia e ignorancia la mantuvieron alejada del conocimiento de los poderes que visitaban el cercano pozo la noche de Samhain. Una solemne noche, estos la embelesaron y ella volvió a casa con un niño creciendo en su interior. Murió cuando este nació, y su afligido padre crió al chico, a quien llamó Gorboduc.

»Quizás fue la pena de sir Staterius lo que lo cegó ante el crecimiento antinatural del chico, que cuando tenía unos siete años ya tenía la estatura de un hombre adulto. También debió de ser el dolor lo que no dejó a sir Staterius ver la men-

te corrupta de Gorboduc. El chico hombre se convirtió en el cabecilla de una banda de rufianes, todos plebeyos, a los que les encantaba seguirlo a hacer incursiones en las aldeas vecinas con la intención de rapiñar y saquear. Cuando tenía nueve años, Gorboduc mató a su abuelo, incendió la iglesia de Santa Elena y convirtió a sus seguidores en los líderes de la aldea.

»Ahora, justo dos años después, se ha vuelto incluso más atrevido y su banda de rufianes también. Han traído a muchos plebeyos a sus tierras para construir una fuerte torre. Cuando esté acabada, cogerán a muchas mujeres jóvenes y, en la noche de Samhain, el 31 de octubre, las atarán a estacas junto al pozo cercano para producir un ejército de monstruos como Gorboduc.

»Es un gran peligro para la región. Hay que detenerlo, y rápido. ¿Sois los hombres que liberarán a la tierra de este mal?

Presumiblemente los caballeros jugadores son justo esos hombres. Merlín les proporciona la localización de la aldea y los envía de camino. Antes de irse, les dice:

— No tengáis piedad de ellos. Que el creador de este mundo, ya sea Dios o Diosa para vosotros, os cuide. Que el espíritu local, Elena de los Pozos, esté con vosotros. — Sin más palabras, desaparece.

Religión. Éxito = sabes quién es Elena. Los paganos la consideran una diosa que vigila los pozos bendecidos; los cristianos afirman que es una santa que bendijo muchos pozos.

El paso por el Bosque de Medbourne puede ser todo lo difícil que el director de juego quiera. Sin embargo, los eventos no deben perjudicar a los caballeros para que puedan afrontar las dificultades venideras y, en aras del tiempo, puede que el director de juego simplemente quiera abreviar el viaje.

Por la mañana, los caballeros alcanzan una ladera en la zona desde la que se divisa. A sus pies se encuentra el pueblo que vieron en el sueño. A esta distancia, la iglesia parece haberse derretido, aunque en realidad está quemada. La mota, sin muralla y con solo la base de la torre, está cerca. Se ve a mucha gente trabajando en la torre, llevando piedras en carros, etcétera.

Percepción. Éxito = se ven algunos guardias de aspecto rudo, aproximadamente tantos como caballeros jugadores. Crítico = ahora mismo hay en la aldea muchos más guardias de los que has visto al principio. En total triplican el número de caballeros jugadores.

Si los caballeros jugadores se acercan, el jefe de la partida de trabajo, un campesino grande y desaliñado con espada, lanza y escudo, viene hacia ellos y les pregunta qué quieren. Es arisco y rudo y solo responde que están construyendo una torre para su señor, Gorboduc.

Orgulloso. Éxito = regaña al hombre por no conocer su lugar. Si lo regaña por sus maneras, el guardia maldice a los caballeros y dice que no tiene que comportarse ante ellos y que harán bien en recordar que ahora no están en su propia tierra. A pesar de su mala actitud, el hombre no ataca a los caballeros jugadores.

Mientras los caballeros jugadores hablan con el jefe, pueden ver que los trabajadores están en malas condiciones, quizás sus capataces les están dando latigazos.

Justo. Éxito = a los campesinos se les trata con dureza, pero no de manera injusta (¡los Años Oscuros fueron duros para ellos!).

Existen dos opciones para los caballeros jugadores: atacar simplemente o pedir ver al señor.

ATACAR A LOS RUFIANES

Combatir contra los hombres en el exterior beneficia enormemente a los caballeros. El enemigo está disperso y le llevará algún tiempo reunirse. Su defensa sigue esta secuencia:

Rondas 1-2: La defensa inmediata son los bandidos que vigilan a los campesinos. Hay tantos como caballeros jugadores y se reúnen rápidamente. Sin embargo, están pobremente armados y van a pie, no es probable que duren mucho (aunque sí lo suficiente para permitir al resto de la fuerza que se prepare).

Rondas 3-6: La segunda oleada de bandidos supera en número a los caballeros dos a uno, pero también van a pie y con escasa armadura. Reúnen sus fuerzas y luchan con deshonra, intentado atacar por la espalda si es posible.

Rondas 7+: La tercera oleada incluye al propio Gorboduc y sus tres lugartenientes, bien armados. Todos están montados y juntos suponen una formidable amenaza. Sin embargo, dado que sus propios hombres están en combate con los caballeros, los jinetes no pueden cargar contra la lucha.

BANDIDOS

TAM 12, DES 10, FUE 12, CON 12, APA 8; Velocidad 4; Armadura 4 + escudo; Inconsciente 6; Herida Grave 12; Derribo 12; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 2; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Espada 11, Mandoble 8.

Habilidades: Cazar 13, Percepción 16.

Rasgos: Cruel 14, Suspica 16, Valiente 9.

Pasiones: Odio (caballeros) 12.

LUGARTENIENTES

TAM 14, DES 11, FUE 11, CON 14, APA 11; Velocidad 2; Armadura 6 + escudo; Inconsciente 7, Herida Grave 14; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Daga 5, Espada 15, Lanza 8, Lanza de Caballería 12; Batalla 8, Equitación 10.

Habilidades: Cazar 13, Heráldica 5, Percepción 17.

Rasgos: Cruel 15, Suspica 16, Valiente 13.

Pasiones: Odio (caballeros) 12.

Caballo: Rocín (4d6).

SIR GORBODUC EL DIABÓLICO

TAM 15, DES 6, FUE 32, CON 16, APA 5; Velocidad 4; Armadura 17* + escudo; Inconsciente 12; Herida Grave 16; Derribo 15; Puntos de Golpe 47; Velocidad de Curación 5; Daño 8d6.

Habilidades de combate: Daga 8, Espada 19, Lanza 10, Lanza de Caballería 14; Batalla 10, Equitación 10.

Habilidades: Cazar 13, Heráldica 8, Percepción 16.

Rasgos: Casto 4, Clemente 2, Confiado 7, Enérgico 16, Espiritual 8, Frugal 7, Generoso 7, Honesto 6, Indulgente 3, Justo 4, Modesto 9, Prudente 11, Valiente 15.

Pasiones: Odio (caballeros) 15.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

Modificador de Valiente: -10.

* Gorboduc lleva una cota de malla reforzada de 12 puntos (entre las primeras disponibles en la campaña hasta el Periodo del Joven Arturo) y tiene 5 puntos de armadura natural por su ascendencia demoníaca.

VISITAR A SIR GORBODUC

Si los caballeros piden ver al señor de los rufianes, el guardia intenta rechazarlo. Sin embargo, si se le amenaza, llama a uno de los otros hombres y le pide que le diga al señor que alguien quiere verlo.

Después de un rato, el hombre vuelve y dice que el señor los verá en su casa. Los caballeros son conducidos a la casa más grande de la aldea y se les invita a entrar, pero los escuderos se tienen que quedar fuera con los caballos.

Dentro de la casa, se les lleva a una habitación grande, escasamente decorada, y se les deja esperando un momento. Entonces llegan unos cuantos bandidos armados, que superan en número a los caballeros dos a uno. Después de otro rato, entra su señor, con armadura y escoltado por tres de sus lugartenientes, bien armados. El líder se presenta como sir Gorboduc y pregunta qué quieren los extranjeros en esta tierra. Escucha pacientemente durante un tiempo.

Los caballeros pueden decir lo que quieran (¿qué justificación tienen para estar ahí, un sueño?). Gorboduc los estudia detenidamente. En cierto momento, se gira hacia uno de sus hombres y le susurra algo. Acto seguido, el hombre se mar-

cha por una puerta trasera. Si los caballeros jugadores mencionan a Merlín, Gorboduc abre mucho los ojos y es en ese momento cuando envía al hombre fuera.

Gorboduc responde parcamente a lo que sea que digan los caballeros: está haciendo tiempo hasta que el hombre que se había ido entre de nuevo por la puerta delantera, acompañado por más hombres armados. En este punto, Gorboduc insulta a los caballeros diciendo que son rudos y que no merecen sus títulos de caballería. De hecho, dice, no merecen vivir porque son tan estúpidos como para entrar en la guarida de un enemigo.

—Matadlos —dice.

Los caballeros están superados 3:1 por los bandidos presentes y van a pie. Su habilidad superior y su armadura es todo lo que tienen como ayuda. Sin embargo, una vez que un tercio o más del enemigo está fuera de juego, entran en pánico y retroceden. En este punto, Gorboduc y sus tres lugartenientes entran en acción, incitando al resto a que ataquen de nuevo.

Si vencen a Gorboduc, el resto entra en pánico y huye, dando la espalda a los caballeros, lo que supone una gran ventaja para ellos.

Y si los caballeros pierden, ¿qué? Es bastante posible que los caballeros fracasen ante esta embestida, especialmente debido a que el propio Gorboduc es un enemigo temible, pero, aun si están muy superados en número, hay una oportunidad de salvarse. Cuando la mitad del grupo haya abandonado, pídele a los jugadores de los caballeros vivos (incluso si estos están inconscientes) que hagan una tirada de Religión. Éxito = se les ocurre llamar a Santa Elena de los Pozos.

Al llamar a Elena, cada caballero hace una tirada de Espiritual. Éxito = de repente sopla un viento frío, como si pasara a través de las paredes de la casa. Una voz gime detrás de los caballeros y, cuando se dan la vuelta, ven el fantasma de un caballero, sangriento y enfadado, señalando a Gorboduc de forma acusadora. Ante esto, los hombres se detienen, ceden al pánico y salen corriendo. Solo Gorboduc se queda y con un par de gestos y extrañas palabras hace que el fantasma se desvanezca. Llama a gritos a sus cobardes hombres, pero ahora está solo. Los caballeros jugadores todavía pueden vencer.

Los caballeros jugadores deben volver con su señor feudal y relatar sus hazañas. Su señor está contento de escuchar su éxito, pero afligido por saber de los que han muerto. Entonces se ofrece a hacer a uno de ellos el señor de este nuevo dominio, como su vasallo (esto es un procedimiento normal para un evento como este).

Los caballeros victoriosos son recompensados con el castillo inacabado como propiedad.

Gloria: Los caballeros jugadores supervivientes obtienen 10 puntos de Gloria por cada bandido asesinado, 20 por cada lugarteniente y 120 por matar a Gorboduc, todo ello dividido entre los supervivientes.

Divide 150 de Gloria adicional entre los supervivientes si no han llamado a Elena, pero solo 75 si han recurrido a esta ayuda sobrenatural.

AVENTURA: ESCOLTAR A NINEVE

Escenario: Una pequeña aldea en el Bosque Salvaje o cerca de él.

Personajes: Nineve, la Dama del Lago; sus sirvientas; una anciana; varias personas molestas a lo largo del camino.

Problema: Nineve necesita una escolta en el peligroso Bosque Salvaje.

Acción: La Dama del Lago no se pierde en el Bosque Salvaje. Con su escolta, va adonde ella desea. Puede detenerse y quedarse a pasar la noche en cualquier parte, siendo felizmente bienvenida, en lugares que los caballeros pueden haber visitado con anterioridad.

Primer día: La escolta cabalga entre los árboles y se detiene a descansar en el bosque. Un mendigo con unos bonitos zapatos se acerca y les promete enseñarles el camino correcto si le entregan una capa con la que cubrirse. Una capa de hombre, por favor.

¿Algún caballero renuncia a su capa? Si lo hace, consigue una marca de Generoso. Aun así, de algún modo, cuando el hombre se pone la capa, solo le cubre un hombro.

— ¡Esto no es una capa! ¡Dadme otra!

De nuevo, quien le dé una capa consigue una marca de Generoso. Pero aun así, las dos capas juntas siguen sin cubrirlo.

Si algún caballero ha aguantado todo este tiempo sin ofrecer una capa, consigue una marca de Egoísta.

Nineve dice:

— Este hombre tendrá todas vuestras capas y las de vuestros escuderos o nunca nos marcharemos.

Los caballeros que recibieron una marca de Egoísta deben hacer ahora una tirada de Generoso, con un modificador de +10 por la presión de la «petición» de Nineve. Todos los que fallen esta tirada provocan que la hechicera les eche una mirada exasperada. Esta dice:

— Bueno, entonces la Dama Oir hará una para reemplazar la vuestra.

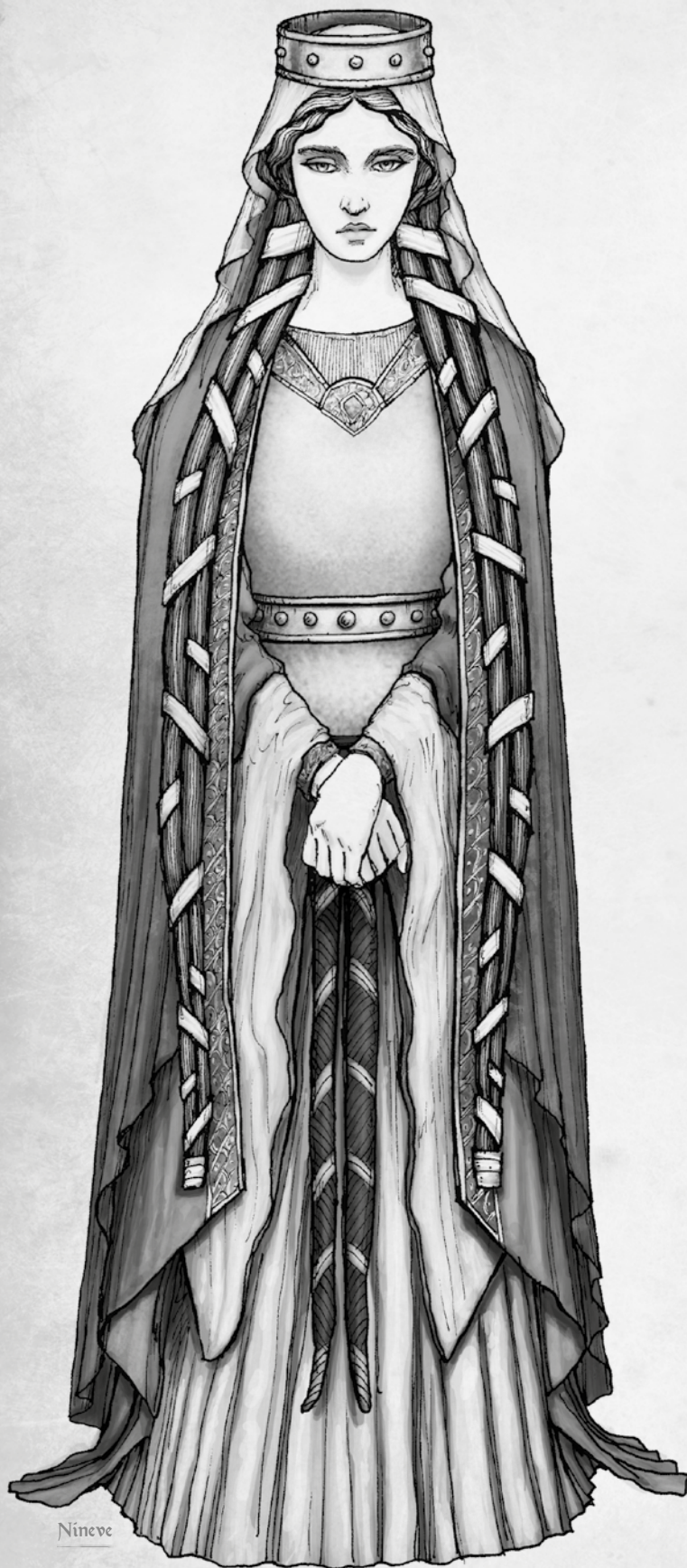
Segundo día: La escolta cabalga entre los árboles. Un grupo de mujeres jóvenes y nobles están de pie al borde del camino. Sus damas de compañía y sus pajes se quedan atrás. La más alta de ellas da un paso al frente.

— Soy Lady Blanche de Blanche — dice. Por supuesto, tiene el pelo rubio claro, ojos pálidos y lleva un vestido blanco —. Me gustaría enseñar a mis damas algo. ¿Les importaría a cada uno de ustedes contarnos por qué sois hombres buenos?

Deja que los jugadores lo expliquen o no. Dales marcas de Modesto/Orgulloso o de otros rasgos según sea apropiado.

Tercer día: De nuevo, la escolta cabalga entre los árboles. Llega a un campo de amapolas rojas y la gente empieza a dormirse, primero las damas. Incluso Nineve tiene dificultades para mantenerse despierta. Simplemente se duermen y se desploman sobre los cuellos de sus caballos.

Los caballeros deben hacer tiradas de Enérgico/Perezoso para mantenerse despiertos. Solo es necesario que uno se quede despierto para llevar a todos los que se han dormido.



Nineve

Si todo el mundo se duerme, se despiertan un tiempo después, perdidos en el bosque, pero Nineve puede devolverlos al camino con solo medio día de viaje.

Cuarto día: Siguen cabalgando por el bosque. Hacia mediodía llegan a una pequeña cabaña en medio de ninguna parte. Las mujeres del grupo esperan fuera, mientras que Nineve entra. Después de un tiempo, sale y explica lo que ocurre: dentro vive una amiga suya, una anciana moribunda que antaño, en tiempos mejores, fue guardiana de estos bosques. Ahora está sufriendo mucho a causa de una enfermedad que la desgasta. Ha pedido morir y Nineve ha aceptado asistirle, pero primero tiene que ir a rezar y llevar a cabo algunos ritos.

Una criada puede responder las preguntas de los caballeros: Nineve utilizará una poderosa poción cuyo uso aprendió de una sabia mujer sajona. La anciana morirá de forma rápida y sin dolor.

Los caballeros no pueden hacer mucho para detener esta eutanasia. Lo importante es darle una oportunidad para discutir la situación y, quizás, para conseguir marcas de Clemente/Cruel o Espiritual/Terrenal. Deja que la gente piense sobre esto y que escriba en su hoja de personaje el nombre de la aventura.

Soluciones: Cuando Nineve vuelve, entra de nuevo en la choza. Las criadas están dentro cantando una canción. Después de un rato, Nineve sale de nuevo. Sus viajes han acabado.

Después de unos días de viajar sin eventos, salen del Bosque Salvaje cerca de un castillo, donde Nineve dice que se va a quedar por un tiempo. Libera a los caballeros de su servicio. Si la Dama Oir le debe una capa a alguien, Nineve coge una del señor del castillo, se la da a Oir y esta se la da a los caballeros.

Los caballeros deben volver solos a casa.

Secretos: La anciana de esta aventura es en realidad la madre de sir Balin. Más adelante, la Dama del Lago pagará por este acto de amabilidad medieval, cuando sir Balin le corte la cabeza para convertirse en el Caballero de las Dos Espadas. En ese momento, busca esta aventura y recuerda a los caballeros su participación en este asunto.

Gloria: 15 por escoltar.

AVENTURA: EL DIABLO GALOPANTE

Momento: Cualquiera.

Escenario: En cualquier parte de Britania, pero principalmente en páramos solitarios y en bosques encantados.

Personajes: El Diablo Galopante y los perros diabólicos de Dandy.

Problema: Una fuerte tormenta se desata de repente. El viento hace que hasta los caballos más corpulentos se tambaleen y la lluvia cae como perdigones lanzados con un tirachinas. Entonces, entre los chillidos del viento, llega el ruido de un terrible aullido.

Valiente -5. Fallo = el miedo vence y la persona afectada huye despavorida si está en el exterior o se encoge de miedo si está a cubierto.

Percepción. Éxito = conforme se acerca el aullido, ves una manada de doce perros diabólicos, detrás de los cuales, encima de un caballo negro, se sienta un cazador negro con ojos como platos, cuernos y una cola, que lleva una larga vara de caza.

Cultura Feérica +10. Éxito = es el Cazador Salvaje.

Los perros diabólicos de Dandy (ver Apéndice 1) guían a los más peligrosos de los muchos Cazadores Salvajes que ocasionalmente arrasan por los misteriosos páramos y en los bosques oscuros de Britania. Son una manada de perros de caza espectrales que respiran fuego y que aterrorizan a todas las criaturas vivientes con sus aullidos.

El Cazador Salvaje, también llamado el Diablo Galopante, es un ser diabólico que busca almas malvadas para llevárselas a su amo. Algunas veces recoge las almas que los hechiceros malvados han vendido al Diablo y otras, solo las de la mala gente en general (¿alguno de los caballeros jugadores es particularmente poco cristiano?...). Se cuenta la historia de cómo se llevó a Dando, un mal monje de Cornualles.

Los diablos son espíritus del mal (no todos los espíritus son diablos, pero todos los diablos son espíritus malvados). Normalmente están fuera de la liga de los personajes de **Pendragón**. No son simplemente un tipo de monstruo gigante, sino entidades más allá de las leyes normales de la vida, encarnaciones conscientes e inteligentes de crueldad, venganza, codicia, mentira y sospechas.

Creas o no que los diablos son los motivadores del comportamiento malvado, la mayoría de los personajes cristianos de **Pendragón** admiten al menos que tal cosa es posible. De hecho, cualquiera con una puntuación de Espiritual alta y virtudes religiosas de buen cristiano cree firmemente en el Diablo. Simplemente, a veces los diablos aparecen. Aquí se especifica su uso apropiado en el juego.

Acción: La idea de luchar contra un diablo medieval, incluso con habilidades de Espada sobrehumanas, es demasiado para los personajes de **Pendragón**. En su lugar, utiliza el siguiente sistema si alguien es tan desafortunado como para encontrarse con uno:

Calcula la cantidad de mal del personaje (esto es, suma sus valores de los rasgos Vengativo, Egoísta, Falso, Cruel y Suspica).

- ✦ Si el total es igual a 75 o más, el diablo simplemente se lleva a ese personaje, que quedará permanentemente Fuera de la Historia. La única salvación posible para una persona malvada es que cualquier otro obtenga un resultado crítico en una tirada de Espiritual o de Religión para expulsar al diablo (ver a continuación).
- ✦ Si el total es menos de 25, el diablo intenta evitar al personaje completamente.
- ✦ Si el total es 26-74, el diablo intenta atacar al personaje. Cada ronda puede atacar a todas las víctimas que estén a su alcance, y nunca falla. Cada golpe inflige 3d6 puntos de daño menos el rasgo de Espiritual de ese personaje (la armadura y los escudos no tienen efecto). El diablo siempre realiza al menos un golpe al principio antes de que cualquiera pueda rezar.

Cuando un diablo ha caído sobre un personaje, este debe sacar un éxito en una tirada de Espiritual o de Religión para que deje de atacarlo. Tener éxito en las dos tiradas durante la misma ronda indica que el diablo deja a esa persona tranquila desde ese momento en adelante, pero continua atacando a cualquier otro objetivo viable. Un éxito crítico en cualquiera de las dos tiradas aleja al diablo inmediatamente de cualquiera que se encuentre cerca.

Por cada ronda en la que un personaje falla la tirada de Espiritual o la de Religión, el diablo lo golpea una vez con su vara de caza. Siempre deja de golpear a una persona que cae inconsciente. Sin embargo, ningún personaje puede ver reducidos sus puntos de golpe por un diablo a menos de 1 de esta forma.

Secretos: El diablo nunca puede matar a una criatura viviente a menos que sea malvada. En tal caso, el diablo se lleva su alma al Infierno.

Soluciones: ¡Sed buenos, por el amor de Dios!

Gloria: 10 por salvarte a ti mismo con la piedad y la oración, 100 por salvar a un grupo de personas.

AVENTURAS CON EL DIABLO

Los diablos, con ese nombre, no existen en la cultura pagana. «Diablo» es un término cristiano. Sin embargo, existen muchas criaturas y espíritus malvados o maliciosos en las leyendas en los tiempos paganos, a los que la gente acabó etiquetando como diablos. Sin embargo, la mayoría de las historias sobre antiguos «diablos» paganos eluden el tema de la moral y de la maldad espiritual que los cristianos asocian con el Diablo.

A menudo se cuentan el mismo tipo de historias de diablos sobre otras criaturas o seres. Por ejemplo, muchos relatos de diablos hablan de tales criaturas construyendo un puente o una iglesia solo para ser engañados por personajes virtuosos y astutos, igual que en muchos cuentos de gigantes de los tiempos antiguos. A veces, sin embargo, la criatura es claramente el Diablo cristiano, sin importar cómo se mire.

Cada director de juego debe elegir cuál es el tipo de diablos más adecuado para cada escenario. En la mayoría de los casos, la versión pagana ofrece una aventura más colorida (y verosímil).

Algunos ejemplos para hacer sustituciones apropiadas en los relatos de diablos relacionados con el Bosque Salvaje son los siguientes:

Cueva de Ansty: Un fantasma o fomoriano.

Brent Pelham: El Diablo cristiano es realmente su mejor análogo.

Castillo de Cymbeline: Un fantasma druida que utiliza la magia.

AVENTURA: EL CASTILLO DE LA COMODIDAD

Escenario: Brun (10 caballeros, 25 soldados).

Secretos: Este lugar es el hogar de la mismísima indolencia. Se necesita hacer una tirada de Enérgico cada día solo para poder comportarse con normalidad. Los caballeros perezosos se sientan por el salón bebiendo, hablando y jugando a juegos todo el día (pueden obtener marcas de Sibarita, Oratoria y Juegos aquí). Solo sir Lanza parece ser diferente, quien se va todas las mañanas de justa y vuelve por la noche.

Problema: Los caballeros jugadores han venido a Brun por una razón, indudablemente con unos objetivos. A sir Garmon, el castellano, no le molesta:

—Por favor, aceptad mi hospitalidad y quedaos hasta que descanséis.

Sir Garmon está satisfecho y no es ambicioso. Conoce el camino de vuelta desde Brun hasta el camino por donde han venido los caballeros, pero ningún otro.

Garmon invita a los caballeros a quedarse y a relajarse un rato. La vianda que sirve en cada comida es deliciosa y abundante, el vino y la cerveza parecen no tener fin. Cada caballero tiene su propia cama de verdad, con cojines, sábanas limpias y una colcha.

Soluciones: Los caballeros Enérgicos pueden intentar despertar a sus compañeros incitando sus pasiones o un rasgo apropiado. Si todos sucumben al placer, se quedan hasta que las primeras nieves los espabilan. Entonces se dan cuenta de cuánto tiempo han estado ahí y pueden pedir que Garmon les conceda permiso para irse, quien siempre acabará diciendo:

—¡Y esperamos que volváis!

Gloria: 15 por pasar cualquier periodo de tiempo aquí. Solo se consigue una vez.

SIR GARMON DE BRUN

Rasgos físicos distintivos: Sobrepeso hasta la talla de feliz.

Hogar: Brun.

Cultura: Céltica.

Religión: Pagano.

Hogar actual: Brun.

TAM 17, DES 7, FUE 12, CON 12, APA 10; Velocidad 2; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 12; Derribo 17; Puntos de Golpe 29; Velocidad de Curación 2; Daño 5d6; Gloria 4000.

Habilidades de combate: Daga 5, Espada 10, Lanza 6, Lanza de Caballería 10; Batalla 10, Equitación 10.

Habilidades: Cortesía 16, Heráldica 10, Juegos 15, Percepción 10.

Rasgos: Casto 15, Clemente 10, Confiado 17, Enérgico 0, Espiritual 5, Frugal 5, Generoso 18, Honesto 15, Indulgente 15, Justo 10, Modesto 10, Prudente 15, Valiente 10.

Pasiones: Lealtad (señor) 15, Amor (familia) 15, Hospitalidad 17, Honor 13.

AVENTURA: EL CASTILLO DE LA CARRERA

Escenario: Buckingham, una mota castral reforzada en la parte alta del río Dubglas.

Secreto: A sir Yves de Buckingham le encanta hacer carreras de caballos con sus invitados. De hecho, rechaza conceder hospitalidad a menos que alguien corra con él. Además, cada día que un grupo se queda en el castillo debe correr contra una persona distinta. Solo si pierde alguna vez acabará con esta costumbre.

Personajes: Sir Yves (Equitación 30) y su mágico caballo de carreras, Pensamiento (Velocidad 7, incluso entre árboles).

Acción: Sir Yves prepara el recorrido. Si un jinete camina por el recorrido primero, en apariencia es fácil. Sin embargo, cuando los caballos corren por allí, la claridad desaparece y hay árboles, arbustos, riachuelos y troncos caídos por todas partes. Cualquier corredor que no sea sir Yves sufre un modificador de -10 a Equitación, y si falla una vez, se pierde en el bosque (ver la aventura PERDIDO EN EL BOSQUE SALVAJE).

Soluciones: Un caballero jugador corre la carrera mientras los otros miran. De forma alternativa, cualquier otro que monte un caballo mágico también puede ver el sendero con normalidad (y no tener en cuenta el modificador de -10).

Gloria: 15 por participar en la carrera, 45 por ganarla.

AVENTURA: EL CASTILLO DE LA FELICIDAD

Lugar: Northampton.

Personajes: Sir Felix; sus hijas; artistas, jugadores, etcétera.

Problema: Sir Felix es un hombre feliz con un castillo lleno de agradables tentaciones. Le gustan los visitantes, por eso pospone toda discusión de negocios para mañana. Para siempre si es posible.

Acción: Sir Felix (Hospitalidad 23) gobierna sobre una pequeña ciudad protegida por su mota castral. Los visitantes siempre son llevados educadamente ante sir Felix para que los entreviste. Cuando los caballeros jugadores entran en su corte, libera a una paloma blanca que vuela hasta una ventana alta y luego se marcha.

Percepción. Éxito = los caballeros ven a la paloma salir volando según se aproximan al castillo.

Sir Felix invita a los visitantes a que se queden. Después de cenar, les asegura, hablarán de negocios. Quedarse en el castillo es un placer, una gran ocasión para utilizar las habilidades cortesanas y para poner a prueba todos los rasgos placenteros.

Cuando los caballeros piden permiso para irse, sir Felix insiste:

—Por supuesto que nadie debe irse hoy, cuando vamos a [hacer cualquier cosa que tiene al caballero jugador que ha hablado]. — No hay malicia intencionada en sus palabras.

Soluciones: Solo ganando en una competición de Hospitalidad contra sir Felix los caballeros pueden conseguir el permiso para irse. Hasta entonces, ¡disfrutadlo!

Secretos: La paloma es una paloma mensajera que envía un mensaje al Rey del Bosque Salvaje.

Gloria: 25 por pasar el periodo de aventuras aquí o 50 por largarse rápidamente.

AVENTURA: LA DONCELLA DEL POZO DE STEVINGTON

Escenario: Pozo de Stevington.

Personajes: El Conde de Dafydd de Beale Valet; el Conde de Huntington, un atormentado señor en el límite del hostil reino anglo; sir Band, castellano de Bedford, quien advierte a los caballeros de que no busquen el pozo, ya que es peligroso y está protegido por una hechicera seductora que atrae a los caballeros hacia sus brazos y nunca más se sabe de ellos; Vithelen, la Doncella del Pozo.

Problema: Los caballeros necesitan un poco de agua de este pozo. Primero tienen que averiguar dónde está, luego encontrarlo y luego sacar agua de él. Esta agua es un ingrediente clave en una poción de curación que cierta hechicera puede elaborar. La poción cura 1d6+2 de puntos de daño cuando se bebe o se vierte en una herida. Sin embargo, el agua que se puede sacar de una vez solo hace dos dosis, una de las cuales se la quedará la hechicera y dará la otra a los caballeros que le traigan el agua.

Secretos: Encontrar el pozo es difícil. Hay que ir al Castillo de Beale Valet, cerca de la ciudad de Huntington, en el condado de Hertford. Luego, un día a caballo río arriba hacia el Castillo de Bedford y otro a trote ligero subiendo por el río Dubglas. Pasar el arrullo de un par de palomas de un blanco puro posadas en un árbol, después escucharlas cantar y luego desmontar y avanzar hacia el maravilloso sonido.

Soluciones: Vithelen, la Doncella del Pozo, protege las aguas sagradas del pozo. Canta maravillosas canciones todo el día y por la noche se retira a dormir en un pequeño emparrado de crisantemos blancos (la flor de la honradez). Ten en cuenta que aunque es un hada, nunca hará mención a su naturaleza, ni es detectable para ningún caballero. Para ellos, solo es una mujer muy bella. El director del juego no debe decirles nunca a los jugadores: «Es una mujer feérica».

Cuando se acercan, Lady Vithelen les tiende a cada uno de los caballeros un crisantemo blanco. Tiene el aspecto de una mujer joven, quizás 18 o 20 años, y va vestida con ropas de mujer noble. No parece asustada.

Escucha lo que desean los caballeros y luego les dice que solo un hombre casto y honesto puede sacar agua del pozo:

—¿Él es uno de vosotros? —Está pidiendo un voluntario. Los caballeros pueden discutir entre ellos quién es el más cualificado.

LADY VITHELEN, LA DAMA DEL POZO DE STEVINGTON

Rasgos físicos distintivos: Figura lasciva.

Hogar: El Reino de las Hadas.

Cultura: Feérica.

Religión: Pagana.

Hogar actual: El Pozo de Stevington.

Edad: 18 (aparentemente), nacida hace siglos.

TAM 9, DES 11, FUE 6, CON 10, APA 28; Velocidad 4; Armadura 0; Inconsciente 5; Herida Grave 10; Derribo 9; Puntos de Golpe 19; Velocidad de Curación 2; Daño 2d6; Gloria 3200.

Habilidades de combate: Daga 10; Batalla 5.

Habilidades: Coquetear 25, Cortesía 18, Percepción 19.

Rasgos: Casta 3, Clemente 8, Confiada 14, Enérgica 17, Espiritual 17, Frugal 10, Generosa 13, Honesta 17, Indulgente 5, Justa 7, Modesta 16, Prudente 10, Valiente 10.

Pasiones: Lealtad (el Rey del Reino de las Hadas) 10, Lealtad (Pozo de Stevington) 28, Amor (familia) 25, Hospitalidad 15.

Solo una persona puede someterse a la prueba. Ella se lleva al candidato a una cierta distancia de los otros, hacia el bosque, y le hace señas para que se siente en una piedra mientras ella se sienta en un tocón frente a él. Le pregunta por qué ha venido. Él debe contarle, honestamente, por qué necesita el agua. Si le cuenta la verdad, consigue una marca de Honesto.

Sin embargo, mientras la dama habla, su vestido se entrea-bre, de manera un tanto inocente y accidental, revelando un pecho perfecto. El caballero no puede dejar de mirar y debe hacer una tirada de Casto. Si tiene éxito, ignora completamente esta tentación y después de un rato ella se abrocha de nuevo el vestido cuidadosamente. Si falla la tirada de Casto, debe hacer, como siempre, una tirada de Lujurioso. La dama es hermosa y ahora parece tentarlo deliberadamente. Si saca un éxito en la tirada de Lujurioso, ella se acerca más para completar la seducción y hacen el amor en el bosque.

Si el caballero falla las dos tiradas, la de Casto y la de Lujurioso, el jugador puede elegir lo que hace su caballero. Si acepta su abrazo, gana una pasión de Amor (la Dama del Pozo de Stevington) igual a su rasgo de Lujurioso actual. Hacia el final del día, el cual ha pasado muy deprisa, como suelen pasar las tardes de amor, ella le dice que vaya a encontrarse con sus compañeros de nuevo:

—Y díles que no has conseguido encontrar el pozo.

El caballero puede no desear volver con sus compañeros. Si quiere quedarse, ella lo invita a que lo haga y se retira a su emparrado con él, quien se queda Fuera de la Historia. Simplemente pide al jugador que escriba en su hoja «Se fue con la Dama del Pozo de Stevington» y la fecha y que luego te la dé. Dile al jugador que es el momento de hacer otro personaje. El caballero perdido puede volver en unos años (oh, sí,

su último amante está en el emparrado esperando a que ella vuelva, y luchará a muerte contra cualquier caballero que vaya con ella).

Los compañeros del caballero perdido pueden no encontrar el emparrado ni podrán encontrar el pozo a menos que se marchen y vuelvan a pasar por el par de palomas, donde gorjean a la vera del camino. Si se dan la vuelta y vuelven a intentarlo, el proceso empieza de nuevo.

Si el caballero, después de fallar ambas tiradas, vuelve con sus amigos, deja al jugador decidir lo que dice o hace su caballero. Recuérdele que tiene una nueva pasión. ¿Hablará de ello o será modesto? Usa la oportunidad para conceder marcas por comportamiento o para hacer tiradas de rasgos o pasiones de más de 15.

Al día siguiente, si el primer caballero vuelve al grupo, un segundo caballero puede intentar pasar la prueba de la dama. Si este también falla, un tercero, o cuarto, o cuantos haya en el grupo, pueden intentarlo cada día subsecuente si no se van o si ninguno de ellos decide pasar la noche con ella. Si varios de ellos adquieren pasiones por ella, entonces los caballeros y el director de juego debe lidiar con los celos y la rivalidad que surgirán.

Si un caballero es honesto y no sucumbe a su lujuria o a lo deseable de la dama, ella lo conduce hasta el pozo y canta una canción diferente, una con algún poder en ella, mientras él saca un recipiente lleno del líquido. Puede cogerlo e irse.

Nota: Mientras los caballeros están esperando que su compañero vuelva (o no), pueden hacer todos una tirada de Cazar. Cualquiera que saque un éxito se da cuenta de que el escaso sendero que han seguido hasta este lugar continúa más adelante, hacia el oeste, adentrándose en el Bosque Salvaje.

AVENTURA: PRESAGIO DE JUSTA

Momento: Periodo de Anarquía.

Escenario: Stony Stratford.

Personajes: Sir Lanza, un caballero un tanto severo pero amistoso.

Problema: Un caballero desea «celebrar una justa» en el vado. Por supuesto, los caballeros jugadores nunca han oído hablar sobre las «justas».

—Yo os enseñaré— les dice—. ¿Tregua de honor? Hablemos.

Secretos: Sir Lanza no es humano, sino un caballero feérico (Lanza de Caballería 18) que no puede ser herido en la justa. Si alguien pregunta sobre él, los lugareños dicen: «¿Quién, ese? Solo es sir Lanza», como si esto lo explicara todo.

Acción: Sir Lanza está aquí para hacer una justa con todos los caballeros «de la manera futura». Les enseñará sus lanzas de caballería huecas diseñadas para no matar a nadie. Luego todos deben hacer una justa con él. Rechaza pelear a pie poniendo cualquier excusa. Si lo derriban de su caballo, tan solo se levanta, monta y continúa con la justa. Los caballeros que son derribados reciben daño por la caída, pero con un cambio significativo: el éxito crítico de Sir Lanza resulta solo en 1d6+3 de puntos de daño para la víctima, no el daño de una lanza de caballería normal.

Tras una serie de justas, escoltará a los caballeros hasta el cercano Castillo de Brun.

Gloria: 15 por este «presagio de justa» más la Gloria normal por la justa si sir Lanza es vencido.

AVENTURA: EL CONDADO DE TRIBUIT

Escenario: Castillo de Tribuit.

Problema: Tribuit mantiene su independencia gracias a que está medio escondido y bien vigilado. Adentrarse en él requiere combatir, quizás mucho. Los habitantes solo son personas corrientes escondidas en el bosque, de modo que esta aventura es principalmente una oportunidad de combate y cortesía.

Secretos: Lord Meilyr, el Conde de Tribuit, prefiere coger prisioneros. Los mantiene como invitados nobles para que, por su honor, no puedan huir. Comen con él y él los entretiene y los trata bien. Simplemente no les permite irse, bien hasta que se le pague un rescate o hasta que alguien lo derrote.

El conde es tan elocuente y educado que, después de pasar un rato en su presencia, escuchar sus historias sobre los saqueos y pillajes que ha sufrido, muchos de sus invitados se unen a él para proteger sus tierras.

Acciones: Cuando alguien se aproxima a los Portales cercanos a Tribuit, los guardias están listos para luchar y mantenerlos alejados. Negarse a marcharse educadamente solo obtiene por respuesta un rechazo firme seguido del combate. Si los invasores consiguen pasar el puesto de guardia, pueden continuar. Los senderos se convierten en los caminos que conducen al castillo y a la ciudad.

Inmediatamente después de ver a los extraños, el líder de los guardias del Portal envía un mensajero al castillo. El Conde Meilyr reúne inmediatamente a su tropas particulares y envía un mensaje a sus caballeros vasallos para que se armen y vayan al castillo de inmediato, lo cual les lleva al menos unas horas.

El Conde Meilyr espera con sus hombres fuera del castillo, donde acaba el camino principal. Siempre tiene de 40 a 50 hombres a pie (todos con armaduras ligeras en el mejor de los casos), un tercio tiene lanzas largas; otro tercio, lanzas y escudos, y el resto, dagas y jabalinas. El número exacto de caballeros depende del tiempo que haya tenido el conde para reunirlos. Si ha sido poco tiempo, solo 10 de sus caballeros personales lo acompañan. Si ha tenido al menos medio día, entonces tiene hasta 18 caballeros alineados, listos para el combate.

El conde se adelanta para hablar junto con un guardaespaldas y un heraldo que lleva una bandera de tregua:

—Habéis entrado en un reino peligroso y prohibido. Nosotros solo somos hombres, pero más allá hay monstruos y la tierra de lo perdido. Permitidnos que os escoltemos de vuelta por donde habéis venido, sin pelear.

Si los caballeros jugadores aceptan, todo el ejército va con ellos hasta el punto del Portal, donde esperan hasta que los caballeros se hayan ido.

Si se rechaza la oferta, Meilyr ofrece aceptar la rendición de los caballeros, con lo cual los convertirá en sus invitados en el castillo hasta que sean liberados. Los retendrá hasta que se le pague un rescate.

Si también rechazan esto, el conde da la señal para que los infantes peleen contra los invasores primero, luego envía a sus caballeros para que los capturen.

Si son vencidos, los caballeros jugadores tienen que enviar a sus escuderos de vuelta con sus señores feudales o con los terratenientes de los señoríos para hacerles saber la triste noticia del rescate.

Cortesía. Éxito = cuando un caballero da su palabra y envía a su escudero, el honor entre nobles dictamina que es como si ya se hubiera hecho el pago. Crítico = y por eso, considerando este hecho, quizás el conde permita al grupo marcharse hacia los peligros que hay más allá. Al conde le divierte esto y lo permite.

Soluciones: Vencer al conde o pasar sus puestos de guardia y marchar rápidamente hacia el condado antes de que pueda reunir a sus tropas para defenderse.

Si él y todos sus caballeros son vencidos en una batalla justa, el conde se rinde y ofrece hacerse él mismo el vasallo leal de quien lo venciera. Sin embargo, sus condiciones incluyen que nunca será obligado a contar lo que se encuentra más allá de sus dominios ni a luchar fuera de ellos excepto por el legítimo Rey de Logres, y que pueda casarse con alguien de la familia de su vencedor.

Gloria: 10 a cada caballero por atravesar completamente el condado, más cualquier otra obtenida durante el combate.

EL CONDE MEILYR, SEÑOR DE TRIBRUIT

Hogar: Tribruit.

Cultura: Céltica.

Religión: Pagano.

Hogar actual: Castillo de Tribruit.

Edad: Veintipocos (nace 23 años antes de la aventura)

TAM 14, DES 11, FUE 15, CON 15, APA 11; Velocidad 3; Armadura 11* + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 15; Derribo 14; Puntos de Golpe 29; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 3300.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 20, Lanza 11, Lanza de Caballería 15; Batalla 14, Equitación 16.

Habilidades: Cazar 10, Cortesía 15, Heráldica 13, Percepción 15, Primeros Auxilios 10.

Rasgos: Casto 7, Clemente 10, Confiado 10, Enérgico 13, Espiritual 10, Frugal 10, Generoso 13, Honesto 13, Indulgente 10, Justo 10, Modesto 7, Prudente 10, Valiente 15.

Pasiones: Amor (familia) 12, Hospitalidad 18, Honor 18, Odio (sajones) 17.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

Equipamiento: Ropa buena (2 £).

* Considera esto un precursor de la cota de malla reforzada de 12 puntos disponible en el próximo periodo de juego.

AVENTURA: LA FUENTE DEL CÁLIZ DE ORO

Escenario: Bosque Salvaje.

Personajes: La doncella del Cáliz de Oro; una urraca mágica.

Problema: Mientras los caballeros jugadores viajan a lo largo del sendero, este se ensancha en una cañada entre los árboles. En el centro hay una fuente de mármol, como las que se pueden encontrar en el centro de una ciudad griega. A su alrededor, una muralla circular de unos 3 pies de altura y 20 de diámetro. En su centro se levanta una base y una escultura de un hombre con cabeza de león rodeado por dos serpientes.

Al lado de la fuente se encuentra un bloque de mármol que hace las veces de mesa. Encima hay un cáliz ornamentado de oro, con una cadena de oro que lo sujeta al bloque de debajo. Un pájaro, una urraca, se posa cerca del cáliz, sobre el bloque de piedra, y dice:

— No bebáis. Ni siquiera lo penséis. — Si alguien toca la copa, dice —: Esto no es vuestro. Estáis en peligro. Devolvedlo.

Acción: Si alguien bebe agua sin el cáliz, cae enfermo y desde ese momento en adelante sufre un modificador de -10 a sus tiradas hasta que descanse durante una semana con comida decente, etcétera.

Si alguien recoge agua con el cáliz de oro, la urraca dice:

— Ahora tenéis un enemigo. Por favor, devolvedlo por vuestro propio bien.

De aquí en adelante, todas las urracas son enemigas de esta persona y dado que son comunes en los bosques, este caballero se verá acompañado por los graznidos de las urracas donde quiera que vaya en los bosques (sufrir un modificador de -5 a todas las tiradas de Percepción y Cazar en los escenarios de bosque).

Si alguien bebe, la urraca dice:

— Eres un necio. — Y vuela hasta lo alto de la cabeza de león de la estatua para ver desde ahí.

La doncella del Cáliz de Oro llega. Es una mujer noble, atractiva y bien vestida, quizás una dama de compañía de una condesa de alguna parte. La doncella simplemente le da la bienvenida al caballero y luego le pregunta adónde desea ir. No importa la respuesta. La sirvienta del Cáliz de Oro dice:

— Sabía que ibais a decir eso. — Luego señala un sendero y dice —: Id por ahí.

Secretos: Realmente no importa si el caballero toma el sendero que se le muestra o no, o si toma cualquier otro sendero (incluyendo por el que ha venido), ya que la magia está actuando: los caballeros jugadores salen a un lugar al azar del bosque. Cuando la Dama está en la fuente, el camino de salida siempre es el equivocado. Tira en la siguiente tabla sin importar hacia dónde partan los caballeros para determinar su punto de salida del bosque.

Resultado d6	Destino
1	Brun
2	Buckingham
3	Alchester
4	Banbury
5	Northampton
6	Towchester

Soluciones: ¿Qué pasa si no tocan el agua? Pasan de largo. Sin embargo, en el mejor de los casos esta fuente confunde, así que tira aquí:

Resultado d6	Destino
1-3	Siguen su camino.
4-6	Tira en la tabla anterior.

Gloria: 100 por ser el primero en ser indicado incorrectamente al haber bebido, más 50 para todos los demás la primera vez que lo hacen; nada por beber más de una vez.

EVENTO: EL TAMBOR DE OUNDLE

Momento: Cualquier momento.

Escenario: La aldea de Oundle.

Secretos: El pozo de la aldea hace eco del sonido de la guerra de cualquier lugar de Britania. Si alguien reconoce el reino de origen del sonido, el director del juego puede incluir en el cotilleo de ese año el hecho de que había guerra allí.

Problema: Ninguno. Se trata solo de un punto de referencia curioso, del tipo por el que te desviarías un par de millas de tu camino para verlo. Cuando sea que los caballeros pasen por aquí, normalmente de camino a cualquier otra parte, el director de juego debe preguntarles si quieren pararse y escuchar el pozo de Oundle. Suenan numerosos redobles militares y, una vez para cada caballero que esté escuchando, el redoble de su propio ejército, lo que le revelará que hay una guerra en su hogar.

Acción: El director de juego debe comprobar los eventos actuales en la cronología para ver quién está en guerra en Britania en ese momento (si es que hay alguien). Los tambores suenan solo cuando las tropas se están reuniendo para una guerra.

Percepción. Éxito = escuchas un redoble de tambor, de los que se utilizan para reunir un ejército. Crítico = sabes que viene de un pozo en el pueblo.

Los caballeros pueden acercarse al pozo y escuchar.

Batalla. Crítico = reconoces que el redoble es de un reino o de una región específicos.

Gloria: 10 por escuchar los tambores o 20 si reconoces que el redoble es de un reino o de una región específicos.

Nota: Este puede ser un gran efecto especial para cuando los caballeros estén lejos de casa y necesiten enterarse de que hay una guerra en sus tierras.

EVENTO: EN TOWCHESTER

Escenario: Towchester.

Secreto: Esta es una ciudad increíblemente rica, más de lo normal. Las mujeres llevan bonitos vestidos, los hombres llevan ropa limpia, los animales están escrupulosamente limpios, etcétera.

Personajes: El escudero Tovus.

Problema: Los caballeros jugadores necesitan preguntar direcciones. Cuando le preguntan a alguien, este conduce a los caballeros al escudero Tovus, el líder de la gente y también el comandante de la guardia. En general, los guardias de la ciudad son personas sobre todo amistosas y no les impiden a los caballeros que pasen.

El mercado está lleno de bienes, pero cualquier cosa que se obtenga aquí resulta ser trapos, hojas, palos, paja u otros restos naturales una vez que se saca del Bosque Salvaje.

Normalmente cuando alguien llega al reino de Brun, los ciudadanos lo envían hacia Buckingham y viceversa (nunca liberadamente al Castillo Salvaje).

AVENTURA: EL CORAZÓN DEL BOSQUE SALVAJE

El gobernador del Reino Salvaje es el Rey Madog del Bosque Salvaje. Su ejército está compuesto por 10 caballeros propios, 61 caballeros vasallos y 185 soldados.

Escenario: Castillo Salvaje.

Problema: Por alguna razón, un caballero jugador desea ver (o debe ver) al Rey del Bosque Salvaje, quien supervisa todo este reino. Sin embargo, el rey no quiere que se reúnan con él y ha establecido una serie de pruebas que deben superarse antes de que alguien lo vea.

El primer obstáculo es descubrir la localización del Castillo Salvaje. Lo mejor que cualquiera puede decir es que «está en el corazón del Bosque Salvaje». Una persona instruida probablemente pueda ofrecer la información del mapa del jugador del Bosque Salvaje (dales a los jugadores una fotocopia de este para que escriban en él).

El segundo obstáculo es encontrar un camino que vaya hasta ahí. El mapa muestra muchas rutas de entrada posibles. Los jugadores pueden elegir la que deseen.

El tercer obstáculo es realmente viajar por el camino correcto. Todas las entradas están llenas de peligros y desplazarse por el bosque es confuso y difícil. Cada opción merece una sesión en la que los caballeros jugadores investigan, entablan combate y tienen éxito o fracasan. Conseguirlo puede llevar múltiples sesiones y algunos años de juego.

Gloria: Ninguna.

AVENTURA: LLEGAR AL CASTILLO SALVAJE

Personajes: El Enano del Bosque Salvaje; el Galante del Bosque Salvaje; La Dama del Bosque Salvaje; el Rey del Bosque Salvaje.

Secretos: En el castillo trabajan muchas personas, sin mediar palabra con los visitantes. También hay una guarnición montando guardia y granjeros trabajando los campos, pero todos permanecen completamente en silencio ante los visitantes. Si son amenazados con violencia, explican que no tienen mala voluntad ni intención de hacerles daño, pero tienen órdenes de no hablar a los extranjeros.

—Pero perdonadme —se ofrecen—, y os llevaré hasta el castillo.

Lo harán y el enano, la dama y el galante esperan para ser buenos anfitriones.

En la puerta exterior, el puente levadizo ya está bajado y varios infantes revisan a todos los que pasan por él. Conocen a todos los lugareños y solo paran a los que no conocen, entre los cuales se encuentran los caballeros jugadores, por supuesto.

Los visitantes son bienvenidos al Castillo Salvaje gentilmente, pero el rey nunca está aquí. Su trono está vacío. En su lugar, residen un enano, un galante y una dama, que son sus portavoces. Después de una conversación amistosa, los caballeros se dan cuenta de que es imposible ver al rey hasta que un visitante haya superado los Tres Retos Salvajes. Es posible reunirse con el rey solo si un personaje está presente cuando los tres guardianes están satisfechos con los resultados de sus misiones, cada una de las cuales se describe a continuación.

Si se completan las tres, en la siguiente visita el rey está presente en su trono. Ve a la aventura EL REY DEL BOSQUE SALVAJE.

En el castillo: Mientras los infantes interrogan a los caballeros jugadores, dos caballeros del Bosque Salvaje, sir Sol y sir Luna, salen por la puerta y continúan con el interrogatorio (utiliza las estadísticas del caballero famoso de **Pendragón**, página 212, para sir Sol y sir Luna). Esperan en la puerta, preparados para cargar, con lanzas de caballería, contra cualquiera que asalte a los infantes.

Finalmente, asumiendo que todo esté bien, sir Sol escolta a los visitantes hacia el Salón Principal. Cabalgan por una ciudad limpia y feliz con trabajadores ocupados por todas partes, mujeres saludando desde las ventanas (pero que no hablan a los visitantes), todo en medio de un ambiente general de prosperidad y de alegría.

De la ciudad pasan a través de otra puerta y entran en el patio interior. Los caballeros desmontan, suben unas escaleras y pasan a la ciudadela, donde presuntamente vive el rey. Dentro de la ciudadela, los sirvientes llevan libreas idénticas, verdes en un lado y rojas en el otro.

El Gran Salón está vacío, salvo por uno de los tres residentes anteriores. Esa persona (la Dama, el Enano o el Galante, según corresponda) les dice a los visitantes:

—El rey os verá a su debido tiempo, pero no está presente ahora mismo. Sin embargo, tenemos una bonita habitación para que descanséis mientras esperáis.

Los sirvientes conducen a los visitantes hasta ella. También traen cuencos de agua y toallas para que los caballeros se laven y túnicas bonitas para que las lleven mientras estén aquí. La habitación tiene camas suficientes para todos y alfombras en el suelo para los escuderos. Una ventana da al castillo y a la ciudad.

Los caballeros pueden elegir si se desarman o no.

Sobre las ocho de la tarde, un paje llega para llevarlos a la cena. En el patio se han dispuesto mesas, en las que están sentados los residentes, y una mesa de honor para los visitantes junto a los cortesanos del Bosque Salvaje. Presenta al Enano, a la Dama y al Galante por encima.

Los cortesanos prolongan la fiesta todo lo que pueden. Cuando los caballeros jugadores finalmente piden ver al rey, los tres revelan que cada uno de ellos tiene una prueba que hay que superar para verlo. Los caballeros visitantes deben superar los Tres Retos para conseguir lo que quieren. Los que no lo consigán pueden volver al año siguiente y reintentarlo.

EL RETO DEL ENANO

Escenario: Castillo Salvaje.

Problema: El enano propone una partida de ajedrez como reto.

Personajes: El Enano del Bosque Salvaje es un leal sirviente del rey. Es bajo y gordo, feo, calvo pero barbudo y tiene pequeños dedos achaparrados que le dificultan manejar las piezas de ajedrez.

Soluciones: El enano, con un valor de 20 en Juegos, debe perder una partida ante un caballero jugador.

Mientras están jugando, también se enfrenta con su oponente a un concurso de conocimiento de algún tipo (cualquier tipo de habilidad cultural en la que el caballero tenga mayor puntuación, como Cultura Feérica, Religión, Cultura Popular, Heráldica, etcétera). A lo largo de la conversación, el enano elige un tema y ambos, tanto él como el caballero, deben hacer una tirada enfrentada en esa área. Perder este concurso no afecta al resultado de la partida de ajedrez. La puntuación del enano en todas estas áreas de cultura es de 18.

Gloria: 100 por ganar cualquier concurso.

EL RETO DEL GALANTE

Escenario: Castillo Salvaje.

Problema: El Galante propone una prueba de virtud.

Personajes: El Galante es un noble alto y atractivo de una fuerza y un carácter obvios.

Soluciones: El Galante del Bosque Salvaje se lleva a sus oponentes a las pajareras, donde hay azores y halcones de todo tipo. Cada uno de ellos, explica el Galante, representa una sola virtud. El caballero jugador debe elegir una. Esta es una prueba de cualquiera de los rasgos de Cristiano britano (según la elección del jugador) y también de Cetrería. Suma los valores del rasgo elegido y de la habilidad de Cetrería y divídelo entre

dos para obtener el valor efectivo de la habilidad para esta prueba. Se enfrenta a la presa, que tiene un valor de Evasión de 10.

El objetivo es traer alguna presa a casa.

Gloria: 100 por conseguirlo.

EL RETO DE LA DAMA

Escenario: Castillo Salvaje.

Problema: La Dama propone una prueba de modales.

Personajes: La Dama del Bosque Salvaje, una mujer noble, alta y de gran belleza física.

Acción: Una tarde, el salón está especialmente lleno y a los caballeros se los desplaza de la mesa de honor al suelo. Obe-rón, el rey de las hadas, está de visita y se sienta en la mesa de honor, junto al Galante, la Dama y el Enano.

Conforme progresa la cena, el rey alza la voz y pregunta sobre los visitantes humanos. Ahora es el momento de hacer una tirada de Cortesía, para ver si uno de los caballeros jugadores puede actuar con propiedad como portavoz bajo estas circunstancias. Una simple tirada no enfrentada es suficiente.

Especial: ¿Algún caballero ha herido a la urraca de la Dama? (Ver la aventura URRACAS). Si lo ha hecho, el portavoz sufre un modificador de -10 a Cortesía porque ella está muy enfadada con él.

Gloria: 100 por superar esta prueba.

AVENTURA: EL REY DEL BOSQUE SALVAJE

Escenario: Castillo Salvaje.

Problema: Los caballeros jugadores tienen alguna razón para ver al rey.

Personajes: El Rey Madog; su corte.

Secretos: Una vez que se han superado los Tres Retos Salvajes, el rey se hace visible para los caballeros. Es absolutamente educado y agradable. Se desvive por ser hospitalario, trayendo suntuosas capas abrigadas para los caballeros, etcétera. No tiene quejas contra ninguno de los caballeros a menos que hayan violado su hospitalidad o le hayan mentido.

Cuando los caballeros le exponen sus problemas, el rey responde con rapidez y amabilidad como se muestra a continuación.

Más tarde hay un gran banquete y al día siguiente los caballeros se marchan, escoltados, hasta el final del bosque.

Problema: Él y sus caballeros secuestraron a una joven muchacha de la familia. **Solución:** Devuelve a la chica, inviolada, que ha adquirido una habilidad de Cultura Feérica de 15, Quirurgía 20, Bailar 20 y Primeros Auxilios 20. En adelante la gente la llamará «la Sanadora Salvaje».

Problema: Dejó un niño cambiado en lugar de tu hijo. **Solución:** Tiene al hijo, que tiene cinco veces su edad en años mortales. Ver la aventura EL NIÑO CAMBIADO.

Problema: Sabe dónde está el hijo del Príncipe Madoc, el heredero de Logres. **Solución:** Dice: «En el bosque donde se encuentran los hombres perdidos, donde solo las águilas se posan». ¿Dónde está eso? «Lleva diez años perdido, para empezar. Eso es todo lo que sé».

Problema: Sabe qué castillo está destinado cada uno a poseer. **Solución:** Dice qué castillo y cómo conseguirlo, pero no ofrece más detalles.

Problema: Asesinó a tu padre. **Solución:** No fue él, de hecho, sino su hijo, que llevaba el mismo escudo de armas. Ordena que su hijo se presente ante ellos para responder a los cargos y hacer lo que sea que deseen los visitantes.

Problema: Robó una reliquia de tu familia. **Solución:** Te da las gracias por prestarle el objeto, explicando que su presencia ha curado la infertilidad de su hermana, y te lo devuelve con un gran brazalete de oro valorado en 10 £.

Problema: Le prometió a tu padre una poción curativa. **Solución:** Sonríe al recordar la promesa. Te da un ungüento de curación que cura 1d6 de Puntos de Golpe cuando se frota en una herida. Cada vez que lo utilices tira 1d6: cuando el resultado sea 6, el ungüento se ha acabado.

Problema: Tu hermana lo ama y quiere vivir con él. **Solución:** Si la traes para que se case con él, recoge el excrex de una vaca mágica y ropa valorada en 3 £ por cada visitante. Después de la boda, todos los senderos del Reino Salvaje (pero no sus feudos) desaparecen. La vaca mágica es la Vaca Negra Mocha: este animal nunca muere de forma natural, aunque puede ser asesinada (o robada); da un modificador de +2 a la habilidad de Administración a quien dirija el señorío o la granja en la que viva.

Problema: Dubricus, un obispo, o cualquier otro abad famoso dijo que el rey pagano debe ser derrotado o desterrado. **Solución:** El rey ofrece entablar un debate filosófico con un candidato entre los visitantes: tira su rasgo Espiritual contra el del rey. Si el rey gana, el caballero se convierte voluntariamente al paganismo. Si el caballero gana, el rey va voluntariamente al exilio (esto es, el encantamiento del Bosque Salvaje acaba).

Problema: Merlín envía a los caballeros para que consulten algo con el rey. **Solución:** Según decida el director de juego.

Problema: Inventa tu propia historia. *Solución:* Inventa tu propia solución.

Gloria: 100 por llevar a cabo cualquiera de las misiones anteriores.

¿QUÉ? ¿PELEAR CON EL REY EN SU CASA?

Esto sería muy muy estúpido. Todos los caballeros lo saben. El rey ha ofrecido su hospitalidad y la han aceptado. Ignorar eso es deshonroso y probablemente suicida. Si el combate sucede en cualquier caso, resulta un combate cuerpo a cuerpo normal. Si es en su castillo, después de que haya concedido su hospitalidad, quien sea que empiece la pelea pierde 8 puntos de Honor.

Las estadísticas de combate relevantes de Madog se encuentran a continuación, aunque probablemente no tendría su armadura puesta a menos que se le dé un minuto para ponérsela (es mágica...). El Rey Madog debe tirar contra su pasión de Hospitalidad para inspirarse contra el atacante o los atacantes.

Sus caballeros feéricos acuden corriendo, uno por atacante. Su Galante, que no lleva armadura, pero no importa porque es un caballero encantado, también está presente. Su Dama, que es también una hechicera, está presente para ayudar, y su Enano grita imprecaciones desde un lado.

Si algún otro caballero presente se niega a participar en esta intolerable ruptura de la hospitalidad, son escoltados por caballeros elfos, que simplemente se quedan a un lado para ver el subsecuente desarrollo de la lucha. Después de un rato, el rey, un tanto desconcertado, se acerca a los humanos y les pide que se retiren para hablar a un lugar donde se esté tranquilo. Todos van a otro agradable salón de audiencias.

Si los caballeros atacantes sobreviven al primer combate, pueden quedarse (y luchar de nuevo) o huir. No pueden reunirse con ninguno de sus amigos que se hayan retirado con el rey para hablar. Si deciden quedarse, otra bandada de atacantes viene hacia ellos. Esta vez, los atacantes no son caballeros encantados, sino algunas de las monstruosas criaturas feéricas como los *spriggans*, los perros negros o los fomorianos.

Los que huyen entran en la aventura PERDIDO EN EL BOSQUE SALVAJE. ¡Deben escapar! Si sobreviven, no obstante, son marcados invisiblemente como enemigos del Reino de las Hadas y cada habitante del mismo los reconocerá y será hostil debido a su flagrante violación de la hospitalidad.

Todos estos caballeros ganan el rasgo dirigido de «Odiado por todo el Reino de las Hadas 20» y una nueva pasión: Miedo al Reino de las Hadas con un valor inicial de 8, +4 por cada habitante del Reino de las Hadas caído en el combate.

MADOG, EL REY DEL BOSQUE SALVAJE

Rasgos físicos distintivos: Bajo y feo, espalda curvada, barrigón, narizudo, algunos mechones sobre su cabeza calva, barba rala. Lleva ropas hermosas y caras, perfectamente confeccionadas para agraciar la mala figura de su cuerpo: «Lo normal, sedas y satenes y colores raros con hilos de plata».

Hogar: Bosque Salvaje.

Cultura: Élfica.

Religión: Pagano.

Señor: El Rey Oberón.

Hogar actual: Castillo Salvaje.

Edad: Sin edad (nacido cuando el último glaciar dejó estas tierras).

Rey Madog: TAM 10, DES 19, FUE 15, CON 30, APA 6; Velocidad 3; Armadura 21* + escudo; Inconsciente 10; Herida Grave 30; Derribo 10; Puntos de Golpe 40; Velocidad de Curación 6†; Daño 4d6; Gloria 8000.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 21, Lanza 26, Lanza de Caballería 20; Batalla 20, Equitación 25.

Habilidades: Cazar 20, Heráldica 20, Percepción 35.

Rasgos: Casto 4, Clemente 10, Confiado 12, Enérgico 18, Espiritual 22, Frugal 10, Generoso 16, Honesto 17, Indulgente 10, Justo 10, Modesto 7, Prudente 10, Valiente 10.

Rasgos dirigidos: Confianza (familia) +5.

Pasiones: Lealtad (señor) 15, Amor (familia) 18, Hospitalidad 20, Honor 13.

Caballo: Un corcel feérico (7d6).

Modificador de Valiente: -10

* Madog lleva una armadura feérica mágica de 15 puntos y tiene una bonificación natural de 6 puntos a su armadura debido a los encantamientos que lo rodean.

† Incluye una bonificación de +2 por ser un caballero pagano virtuoso.

Capítulo Cuatro

Período del Joven Arturo: 510-518



En este periodo, el Rey Arturo sube al trono y libra una serie de batallas feroces para mantener su proclamación. Merlín está a su lado ofreciéndole su ayuda.

COMPARACIÓN HISTÓRICA

El Periodo del Joven Arturo es aproximadamente equivalente a la Inglaterra del siglo XII en términos de cultura y conflictos. En muchos sentidos, la llegada del Rey Arturo es igual que el final de la dinastía normanda y la llegada del Rey Enrique II de Inglaterra y la dinastía angevina (cuyos monarcas reciben comúnmente el nombre de Plantagenet). También puedes pensar en la Reina Leonor de Aquitania, la fuerte mujer de Enrique, como la Reina Ginebra.

La CAMPAÑA

La campaña está muy definida durante este periodo. El papel de los caballeros jugadores es participar en los eventos y conseguir Gloria de las numerosas batallas. Por supuesto, pueden elegir encontrar un modo de irse de aventuras, pero si hacen esto existe la posibilidad de que se pierdan gran parte de la acción. Recuerda: ignorar las órdenes de acudir a tu señor causa la pérdida de honor, es un signo de cobardía y, si es continuado, merece la degradación.

POLÍTICA

El Rey Arturo lucha primero para conseguir su trono en Logres, luego para conseguir ser el Alto Rey de Britania. Sigue el camino de la conquista, no de la aclamación, para convertirse en Alto Rey y, gracias en gran parte a la temeridad del resto de reyes del país, lo consigue.

Los bloques de poder que componen Britania en este momento son los siguientes:

Logres: Logres sigue dividido en condados. Los dos ducados restantes de Lindsey y Silchester dominan las Tierras Bajas.

Tierras sajonas: En el sur hay cinco reinos y muchas tribus pequeñas (como el Jefe Port o los *haestingas*). Dos reinos fuertes están invadiendo Malahaut.

Malahaut: El Reino de Malahaut todavía es un reino fuerte con varias ciudades alrededor de Eburacum, más las tierras de Catterick. Numerosas tribus y gentes de las colinas son aliadas, como Roestoc, Rheged y las tribus peninas.

Norgales: El Rey de Norgales también gobierna en Gomeret, Snodonia y las tribus de las colinas cercanas, más la llanura de Chester.

Cameliard: Cameliard permanece ansiosamente independiente entre el agresivo Norgales y el protector Lindsey. El rey desempeña un papel clave en el desarrollo de la historia regia.

Escavalon: Es el reino más fuerte en el sur de Gales e incluye Gloucester y Gwent. La ciudad de Carlion, en esta tierra, juega un papel clave en el desarrollo de la historia artúrica.

NOVEDADES

Los estándares del Periodo del Joven Arturo son un poco más avanzados que los de los dos periodos anteriores. Si algo no se menciona aquí, es porque no existe en este momento.

EQUIPO

El siguiente equipo está actualmente disponible:

Armadura: Mejores armaduras pasan a estar disponibles con más frecuencia para la mayoría de los caballeros que puedan permitírselas: cota de malla reforzada de 12 puntos junto con un yelmo cerrado.

Armas: Las armas más nuevas disponibles son la lanza de justa, el lucero del alba y el mangual de guerra.

Caballos: Los caballos de batalla están disponibles por todas partes y, por ello, son los que montan los sargentos a caballo, al igual que el resto de caballeros.

Ropa: La ropa durante este periodo cambia de los vestidos del siglo V o VI a los del periodo medieval tardío. Los hombres llevan camisas de manga larga y sayos de lana fina o lino. El sayo no tiene mangas y se ata a la cintura con un cinto. Las piernas están cubiertas con calzas, que son medias gruesas. Los zapatos de cuero gruesos son comunes. La capa se ata y se sujeta en el hombro derecho. Los cortes de pelo son cortos, a tazón, un estilo popular entre los caballeros, en parte porque encaja mejor con los yelmos. Los hombres van bien afeitados.

Las mujeres llevan camisas con mangas como los hombres. La saya, llamada brial, se ajusta a la cintura y cae en una falda. El cuello es bajo para revelar la camisa, que se ata a los lados. Los cintos se llevan alrededor de la cintura y la capa se ata con un cordel a la altura del cuello.

HERÁLDICA

La caballería se reconoce por tener privilegios y derechos especiales, y uno de estos es tener escudos de armas individuales. Ningún otro reino puede duplicar los diseños personales y en este periodo temprano pueden ocurrir peleas y contiendas cuando la gente descubre que alguien más ha elegido el mismo diseño.

Los heraldos también hacen su primera aparición en este momento. Su trabajo consiste en dar consejo y en estar al día de los cada vez más complejos escudos de armas.

COSTUMBRES

La caballería se instituyó como un verdadero fenómeno en el año 511. A partir de tres años después, en el 514, el Rey Arturo la utiliza como método calificativo para los miembros de su Mesa Redonda, el club más prestigioso del mundo.

Las mujeres adquieren más estatus social en este periodo. Todo el mundo se sorprende bastante cuando el Rey Arturo se casa con Ginebra por amor en lugar de (solo) por política.

TORNEOS

Los primeros torneos se establecen como un método para que los caballeros muestren su pericia y practiquen sus habilidades. También es un modo de ganar Gloria e, igualmente importante, dinero.

Tienen lugar tres tipos de eventos: peleas de animales, el *bo-hort* y la melé o combate cuerpo a cuerpo. Los dos primeros no son para caballeros.



Las *peleas de animales* son para el entretenimiento de los campesinos. Los animales luchan entre ellos (toros contra osos es popular) u, ocasionalmente, contra hombres.

El *bohott* es una pelea de agarrar y tirar entre no caballeros que intentan probar su pericia a los señores, quizás para que uno de ellos sea elegido escudero.

La *melé* es el evento principal para los caballeros. Se lucha en dos equipos. Se marca un área, normalmente de varias millas cuadradas que abarcan campos, pueblos y viñedos, como la zona de combate. Dentro, se delimita un área segura para cada equipo, en la que los caballeros no pueden ser atacados. Se establece un tiempo limitado, normalmente medio día, y el evento empieza y termina solo cuando suenan las cornetas del mariscal.

En esta *melé* solo se pueden utilizar espada y lanza. Al principio, el organizador debe determinar si permite armas embotadas o normales, aunque después de un tiempo solo se utilizan armas embotadas para conservar las vidas y las extremidades de los combatientes. Solo se permite jugar limpio: sin ataques por la retaguardia, sin múltiples oponentes contra uno, sin trucos como golpear a los caballos o utilizar perros para espantar a los corceles. Sin embargo, todavía no hay jueces que vigilen todo esto, así que se necesita honor por parte de todos los participantes para seguir las normas.

Cualquier caballero puede participar y puede ser asistido por sus escuderos, sirvientes e incluso grupos de infantes. El objetivo es apresar a los caballeros enemigos y llevarlos a la zona segura, con lo cual son capturados y deben renunciar a su caballo y a su armadura. Esto es muy caro para los perdedores y muy lucrativo para los ganadores. Los prisioneros que han sido capturados pero no han sido devueltos todavía al área segura pueden intentar escaparse sin mancillar su honor.

FEUDO

Los feudos todavía son concesiones de tierra o quizás de algún otro derecho (como levantar una caseta de peaje en un puente o cobrar como impuestos parte de los ingresos de una ciudad) como pago por la lealtad y el servicio. Sin embargo, los terratenientes naturalmente todavía prefieren retener todos sus ingresos y suelen conceder tales cesiones de mala gana. Prefieren hacer prestimonios temporales, que no son hereditarios.

CONSTRUCCIÓN

Los plebeyos empiezan a construir sus casas con chimeneas. Mientras el ejército está fuera, se construyen muchos señoríos nuevos de este tipo. Esto mejora enormemente el nivel de vida dentro de estos edificios.

Las motas castrales son comunes porque son baratas y fáciles de levantar, pero la piedra empieza a reemplazar a la madera de los castillos en este periodo. Los Pendragón financian muchas fortalezas y murallas de este tipo para sus propiedades.

Los siguientes componentes están disponibles, al precio indicado, durante este periodo:

Cortina de muralla (VD 7): 100 £ por área

Cortina de muralla, de doble altura (VD 9): 600 £ por área

Puerta y sus defensas (VD -1): 30 £

Puerta y sus defensas, grande (VD -2): 35 £

Puerta y sus defensas, postigo (VD 0): 30 £

Torreón de la puerta, cuadrado (VD 4): 75 £

Torre del homenaje, grande (VD 20): 500 £

Torre del homenaje, cuadrada (VD 10): 150 £

Torre del homenaje, alta y cuadrada (VD 15): 250 £

Torre, de doble altura y cuadrada (VD 8): 100 £

Torre, cuadrada (VD 5): 50 £

Torre, de triple altura y cuadrada (VD 11): 150 £

CASTILLOS DE MUESTRA

Castillo pequeño: VD 16/10. Coste 425 £. *Defensas exteriores:* doble zanja, foso, cortina de muralla, puerta, torre de flanqueo de puerta. *Fuerte:* torre del homenaje cuadrada.

Castillo mediano: VD 26/10. Coste 510 £. *Defensas exteriores:* zanja doble, foso, cortina de muralla, puerta, torreón de la puerta cuadrada, dos torres cuadradas. *Fuerte:* torre del homenaje cuadrada.

Castillo grande: VD 32/19. Coste 735 £. *Defensas exteriores:* zanja doble, foso, cortina de muralla, puerta, torre de flanqueo de puerta cuadrada, dos torres de doble altura cuadradas. *Fuerte:* torre del homenaje alta y cuadrada, torreón de la puerta.

TIPOS DE TROPA

Esta lista clasifica las tropas disponibles en este momento, de mejor a peor calidad. El número entre paréntesis indica el número real de individuos, que se utiliza solo para calcular el tamaño relativo de la batalla.

Caballero rico (3)

Caballero ordinario, *berserker* sajón (2)

Caballero pobre, sargento, guerrero sajón, infante con armadura, ballestero italiano (1)

Hobilar, infante, *kern* irlandés, un guerrero céltico (1/2)

Guerrero picto, bandido (1/5)

Campesino (1/10)

HERÁLDICA

Los escudos de armas son la base de la heráldica. Cada caballero tiene derecho a su propio escudo de armas, a menos que sea un heredero, en cuyo caso porta las armas de su padre. En general, los hijos crean sus armas a partir de las de su padre, con lo que se mantiene la asociación familiar.

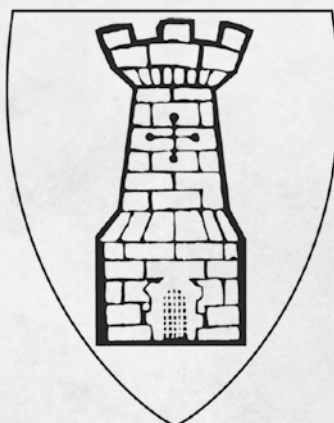
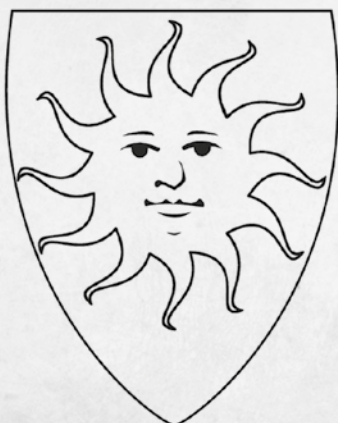
En la página siguiente hay algunos diseños populares para que los caballeros jugadores hagan su propio escudo de armas. Si lo desean, lo pueden copiar o calcar en la hoja de personaje.

CUMBRIA

En esta sección se resume la «geografía generalmente conocida» de Cumbria.

Los caminos que se muestran son las carreteras reales de Malahaut, que están protegidas por el Rey Centurión. Muchos castillos y ciudades junto al camino (y otras partes) no aparecen aquí, al igual que muchos otros caminos que conectan las ciudades.





Aldborough: Es una ciudad de Malahaut, a medio día de camino desde Eburacum. Antiguamente se llamaba Isurium Brigantum, la ciudad capital de los gigantes, la tribu prerromana más poderosa.

Amans (castillo): Este castillo que se encuentra en los Peninos occidentales está gobernado por un rey. Domina uno de los pocos senderos por los Peninos.

AMANS (reino): Este pequeño reino está dentro de los límites de los Montes Peninos (ver el mapa de Cumbria).

Bosque de Deira: El Bosque de Deira cubre la mayoría de Catterick y parte de Nohaut.

Bosque de Inglewood: El Inglewood encantado está al sur de Cambenet (y, tras el Golpe Doloroso, al norte del Yermo). En este bosque se encuentra un famoso estanque, Tarn Wadling.

Bosque de Nohaut: Es un extenso bosque que se encuentra entre Nohaut en el este y Rheged y Catterick en el oeste.

Bosque Perilous: Es un bosque encantado, peligroso y es extremadamente difícil salir de él. Cubre la mayor parte del territorio de Lancashire.

Bosque/Paso Celibe: El paso entre los Peninos contiene el mayor camino Carduel/Malahaut, que separa los Peninos centrales y del norte. Es un terreno accidentado, con muchas subidas y bajadas en un camino aparentemente recto. La mayor parte de su recorrido está rodeado de bosque. Ver también Appleby.

Brandigan: Esta mota castral es la única en todo Rheged y es la residencia de su rey.

Brigantia: Es el condado meridional de Malahaut. Está formado por las ricas tierras (y pantanos) que sobresalen del norte del Humber, extendiéndose hasta la frontera con Ripon.

Buxton: Es una mota castral de Amans en el centro del camino de Amans, que va desde Sheffield a Buxton y al norte hacia Pase.

CAMBENET: Es un ducado britano con centro en la ciudad de Carduel. Incluye la ciudad de Carduel y el Castillo de Penrith.

Camino de Appleby: Otro nombre para el Bosque Celibe o el Paso Celibe. Es el camino más fácil por los Peninos entre Cambenet y Catterick, aunque es estrecho y los viajeros pueden ser emboscados con facilidad. Ahora los cuatro castillos del barón de Appleby vigilan este camino entre las montañas. Los castillos de Bowes, Brough, Appleby y Whelp están cada uno a un día normal de camino. Actualmente es un vasallo del Rey de Malahaut.

Camino de Lestroite: Un paso va desde Airedale al Castillo de Etroite y desde aquí por caminos ocultos en dirección noroeste y luego suroeste hacia el Castillo del Peligro o hacia el suroeste en el Bosque Perilous.

Camino del Legionario: Todavía existen restos de esta antigua calzada romana, controlada por el Rey de Pase, con Castleshaw y el Castillo Blanco en ambos extremos. El camino del Legionario es uno de los pocos pasos por los Peninos, y el rey recoge un buen peaje de todos los que pasan por él.

Carduel (Carlisle): Esta ciudad amurallada es el mejor puerto marítimo y el más grande de la zona, y es el centro del ducado de Cambenet. Tiene un gran castillo.

Castillo de Appleby: Es un castillo en el camino de Appleby, entre Brough y Whelp, súbdito del barón de Appleby.

Castillo de Bowes: Es el castillo más meridional del camino de Appleby, súbdito del barón de Appleby. Está construido sobre los restos de un antiguo fuerte romano.

Castillo de Brough: Es un castillo en el camino de Appleby entre Bowes y Appleby, súbdito del barón de Appleby. Tiene forma triangular y está construido sobre los cimientos de un antiguo fuerte romano.

Castillo de Durham: Un castillo construido después de la conquista de Nohaut para controlar a los sajones. Más adelante en este periodo, será propiedad de un barón que sirve al Rey Arturo. Está en el camino de Catterick a Wandesboro.

Castillo de Penrith: Este es uno de los importantes castillos de guardia del camino de Carduel/Eburacum. Se encuentra en el límite del Bosque Celibe. Es un castillo fronterizo para defender el Ducado de Cambenet.

Castillo de Richmond: Es un gran castillo cerca de Catterick, la residencia del Duque de Richmond.

Castillo de Whelp: Es el castillo más septentrional del camino de Appleby, súbdito del barón de Appleby. Está construido dentro de la estructura de un antiguo fuerte romano.

Castillo del Peligro (Lancaster): Este castillo es la residencia del Duque del Peligro o el Duque de Lancashire. Su territorio es principalmente salvaje y está escasamente poblado. Es accesible desde el mar, si las mareas y el viento son adecuados.

Castillo del Pendragón: Es un castillo estratégico que controla el Cañón de Mallerstang, un estrecho valle desde el Bosque Celibe hasta los valles del sur.

Castillo des Maris: En los Pantanos de Maris hay un castillo, des Maris, donde vive el señor de la gente de los pantanos.

Castillo Rouse: Este antiguo castillo domina sobre el valle Lon, que es una de las rutas conocidas (para los lugareños) a través de los Peninos desde Edenside al condado de Ripon.

Castleford: Es un castillo de Roestoc que vigila un vado del camino principal.

Catterick: Esta ciudad amurallada es el núcleo de la población y la civilización en el norte de Malahaut. Es un importante centro de comercio y también una parada junto a la carretera real.

CATTERICK: La tierra de Catterick rodea la ciudad que lleva el mismo nombre. Está formada por el Castillo de Richmond, Catterick, el Castillo de Bowes y parte del Bosque de Nohaut.

Conisbrough: Este castillo es la mayor fortaleza del condado de Conisbrough, que ocupa la mitad sur de Roestoc.

DEIRA: Deira es una región costera llena de bosques al noreste de Malahaut. Estaba desocupada en su mayor parte hasta que los sajones se asentaron ahí durante los Periodos de Uther y de Anarquía. No tiene castillos o ciudades importantes.

Doncaster: Esta ciudad de Roestoc es la sede del legado del Supreme Collegium.

Eburacum: Eburacum es la segunda ciudad más grande de Britania. Está en la parte alta del río Ouse, en el condado de Brigantia.

EGREMONT: Un condado de la costa occidental, súbdito del Rey de Listeneisse.

El Pico: Es el pico más notable del sur de los Peninos y, por tanto, un punto de referencia.

EL YERMO: Esta región no aparece hasta el año 515. Anteriormente fue el reino de Listeneisse, pero, tras el Golpe Doloroso, está en ruinas. Es una tierra muerta, vacía y encantada que es mejor evitar.

Estroite: Este castillo es la sede principal del Conde de L'Estroite, un vasallo del Duque del Peligro. Se encuentra en un paso entre los Peninos que va desde Leeds hasta el Castillo del Peligro.

LANCASTER: Lancaster es el nombre político de esta zona, cuyo líder teóricamente gobierna sobre la gente dispersa que vive en el Bosque Perilous y en los Peninos centrales. Está compuesto por el Castillo del Peligro y el Bosque Perilous.

Leeds: Es una pequeña ciudad, el centro del Reino de Roestoc.

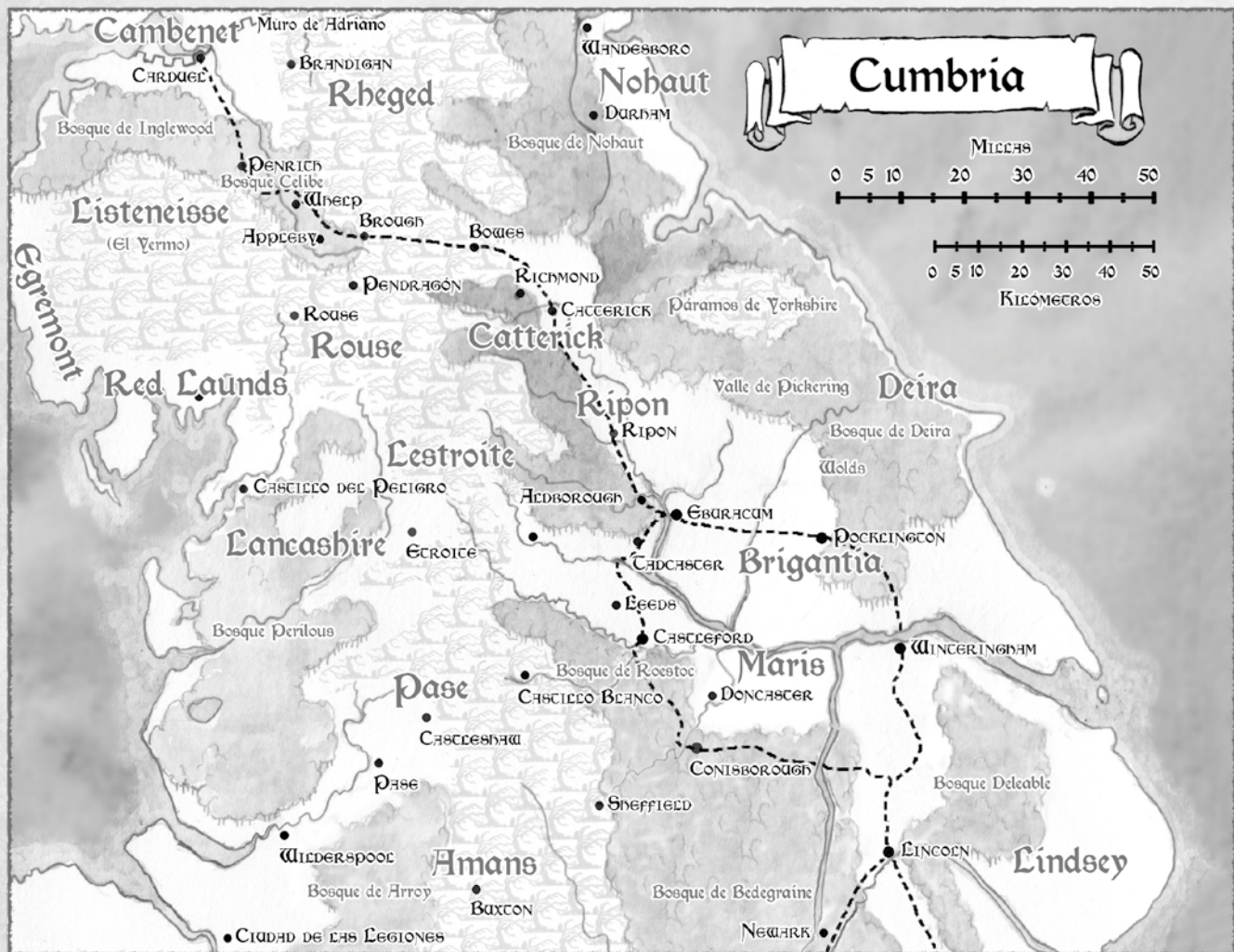
LESTROITE: Lestroite (o L'Estroite) vigila un sendero principal que pasa por los Peninos, separando las zonas meridional y central.

LISTENEISSE: Después del año 515, este es un reino muerto situado en medio del Yermo. Su principal castillo es Carbonic. Es fácil encontrar el Yermo, pero muy difícil encontrar cualquier cosa de Listeneisse, ya sea gente o lugares, debido a que está encantado.

MALAHAUT: El reino más poderoso de Cumbria, que tiene su centro en la ciudad de Eburacum. Está compuesto por los condados de Brigantia, Ripon y Catterick, gobernado por el Duque de Richmond. Incluye las ciudades y Castillo de Aldborough, Castleford, Eburacum, Pocklington y Tadcaster y muchas tierras salvajes. Solía estar formado también por las tierras de Deira y Nohaut, pero estas fueron conquistadas por los sajones.

MARIS: Los pantanos del río Humber son extensos, están poblados por gente extraña y astuta de los antiguos tiempos. Están gobernados por el señor del Castillo des Maris, el cual está escondido entre los pantanos.

Montes Cumbrios: Las montañas al oeste de los Peninos y al oeste del valle de Eden. Son picos altos y accidentados,



y mucho más difíciles de transitar, a diferencia del resto de los Peninos, que son colinas más que montañas. Después del año 515 se encuentran en el Yermo.

MONTES PENINOS (centro): Los Peninos centrales están entre el Paso Celibe y Pase. Las dispersas gentes del norte están más o menos unidas por el Duque de Rouse.

MONTES PENINOS (norte): Los Peninos septentrionales están al norte del Paso Celibe y gradualmente se funden con las Tierras Altas meridionales. Las tribus de las colinas están unificadas como el reino de Rheged.

MONTES PENINOS (sur): Los Peninos al sur de Pase, cuyas tribus de las colinas forman parte de Amans, pero cuyas tribus de las colinas periféricas a menudo se alían también con los reinos vecinos.

Muro de Adriano: Esta antigua fortificación romana mantuvo una vez a raya a los bárbaros del norte. Ahora está en ruinas, muchas partes han quedado reducidas a nada, aunque algunas se conservan y están habitadas por intrépidos defensores y, según dicen, por fantasmas romanos.

NOHAUT: Es una tierra sajona tomada de las tierras escasamente ocupadas entre Malahaut y Garloth. Ahora está gobernado desde Durham. Se encuentra entre los Páramos de Yorkshire y el muro.

Páramos de Yorkshire: Una peligrosa elevación de páramos, pantanosa en lo alto y con frecuentes nieblas fuera de temporada capaces de esconder cualquier cosa.

Pase (Manchester): Es una ciudad amurallada, del mismo nombre que el Reino de Pase.

PASE: Es un pequeño reino con poder local solo porque controla el antiguo Camino del Legionario a Roestoc.

Pocklington: Es una de las ciudades de Malahaut, en el condado de Brigantia.

RHEGED: Rheged es el reino de las tribus de las colinas de los Peninos septentrionales. En su momento culminante incluye el Paso Celibe, y las tribus de Rheged son famosas por asaltar caravanas ahí. Su Castillo de Brandigan es donde se puede encontrar al rey.

Ripon: Esta es una pequeña ciudad en el camino principal hacia el norte, con un castillo donde reside el Conde de Ripon, un hombre extremadamente religioso.

RIPON (condado): El condado de Ripon está compuesto por las tierras que van desde los Peninos hasta los pantanos incluidos y desde Brigantia a Catterick.

ROESTOC: Es un reino entre los Peninos y el Pantano. A veces forma parte de Logres, otras de Malahaut y otras, como ahora, de ninguno. Está compuesto por la ciudad de Doncaster y el Castillo de Conisbrough.

Rouse: Los Rouse son las tribus de las colinas de los Peninos centrales, incluidas las ricas áreas llamadas «los valles», el valle Aire, valle Lon, etcétera. El Duque Rouse, que vive en el castillo del mismo nombre, gobierna sobre ellas. Generalmente tributan al Rey de Malahaut.

Sheffield: Este castillo vigila un antiguo camino en los Peninos hacia Amans. Los incursores a menudo vienen desde ahí para hacer incursiones en el valle Don.

Tadcaster: Es un castillo de Malahaut que vigila la frontera con Roestoc.

Valle de Pickering: En una placentera región de ríos y planicies entre los páramos y las colinas. Se abandonó durante las guerras sajonas y se volvió a ocupar más adelante.

Wandesboro (Wallsend): Es una ciudad portuaria fortificada en el Mar del Norte. Actualmente es vasalla de Garloth, pero realmente no forma parte de Cumbria para nada.

Wolds: Colinas bajas ligeramente onduladas y valles en Malahaut.

Año 510

Esta parte de la campaña es una campaña militar de un año minuciosamente ordenada y estructurada. Deja poco espacio a que los caballeros actúen de forma individual. Sin embargo, ofrece dos oportunidades singulares: una de acercarse al Rey Arturo durante sus primeros años y otra de conseguir mucha Gloria de unas pocas batallas grandes.

A pesar de que este es el periodo más «histórico» de la vida del Rey Arturo, mucha de nuestra historia se ha sacado del romance (lee a Malory para conocer más detalles sobre esta era en la leyenda de artúrica).

Deja que los jugadores decidan cuándo desean conseguir la pasión Lealtad (Arturo), si es que alguna vez quieren. Cuando una persona lo sugiera, el resto de jugadores probablemente también lo querrán. Reitera cuidadosamente qué hace una pasión y qué puede hacer (especialmente sobre la inspiración y la locura y la posibilidad de perder un personaje en última instancia), luego deja que los jugadores decidan por sí mismos qué valor desean.

Este año también seguramente podrá demostrar por qué es valiosa una buena Velocidad de Curación. Indudablemente los caballeros jugadores sufrirán heridas en la batalla y pueden intentar apresurarse para unirse al ejército para la siguiente batalla sin curarse completamente. El impredecible destino de una unidad en cualquier combate, incluso entre las grandes victorias del Rey Arturo, puede matar a caballeros tan entusiastas. Otros pueden salir airoso con miles de puntos de Gloria.

Nota: Este es un buen año para que cada jugador tenga más de un personaje, ya que existe una gran posibilidad de que el favorito del jugador muera o que quede Fuera de la Historia temporalmente.

Eventos

El joven Conde Robert insiste en ir a Londres para el torneo que se ha anunciado. Naturalmente, se llevará a su séquito, que incluye a los caballeros jugadores.

Los caballeros jugadores no tienen que estar necesariamente en el torneo de Año Nuevo si eso no se ajusta a la campaña.



Conde Robert de Salisbury

El subsecuente retraso de la acción por parte de los nobles permite a todos los curiosos llegar a Londres a tiempo para el resto de eventos del año. El director de juego debe resolver lo que les ocurre, si ocurre algo, a los caballeros jugadores si esperan en la abarrotada ciudad de Londres durante el periodo entre los sucesivos intentos de sacar la espada de la piedra.

AVENTURA: EL PRIMER TORNEO

Fuente: Malory 1, 5-18.

Momento: El día de Año Nuevo.

Escenario: Londres.

Personajes: Los siguientes señores y sus séquitos están presentes, más otros según el criterio del director de juego.

El Rey Alain de Escavalon.

El Rey Leodegrance de Cameliard.

El Rey Centurión de Malahaut.

El Rey Lot de Lothian y Orkney.

El Duque Escan de Gloucester.

El Duque Derfel de Lindsey.

El Conde Sanam de Bedegraine.

El Conde Robert de Salisbury.

El Conde Gilbert de Hertford.

El Barón Macsen de Lonazep.

Acción: Una asamblea de los señores de Britania y los líderes de la Iglesia han convocado un «torneo» que se celebrará en Londres. El ganador será declarado Alto Rey. Asegúrate de ofrecer alguna descripción de otros eventos que los caballeros jugadores puedan presenciar, como peleas de animales y el mercado.

Este torneo es el primero que se celebra en Britania. Muchos lo llaman con desdén una «cosa franca». Algunos se burlan de su naturaleza no letal, mientras que otros lo alaban por la misma razón.

Reglas del torneo: Solo armas embotadas; cada señor va por su cuenta (cada señor tendrá sus propios seguidores. Quien sea el último en abandonar el campo será declarado ganador).

Soluciones: Haz un torneo regional de estilo antiguo.

Este torneo puede durar días. El director de juego puede hacerlo como prefiera. Los errores y traiciones entre tanta confusión seguramente creen algunos recuerdos divertidos más tarde.

Conclusiones: El torneo nunca llega a darse por concluido, pues el combate es interrumpido por una muchedumbre que grita: «¡La espada, la espada!» y todo el mundo abandona la lucha para ver qué está pasando.

Gloria: 25 por participar en este primer prototorneo.

EVENTO: LA ESPADA EN LA PIEDRA

Al entrar en el concurrido patio de la catedral de San Pablo, los caballeros ven a tres hombres de pie junto a la espada en la piedra: un viejo caballero (sir Héctor), un joven caballero

(sir Kay) y un escudero (Arturo). La espada está clavada en la piedra y en el yunque, como siempre. Sorprendentemente, Merlín el Mago está ahí cerca, paciente, no muy lejos pero notablemente distante del Arzobispo Dubricus.

Una multitud de nobles se abren paso a empujones para tener otra oportunidad de tirar de la espada. Todos fracasan. La multitud se pone de mal humor y al final alguien grita:

— ¡Dejad al chico que lo intente!

Todo el mundo lo secunda:

— ¡Sí, dejad al chico intentarlo!

Arturo da un paso hacia la espada y con una pequeña floritura saca la espada y la blande por encima de su cabeza. Suenan trompetas celestiales, un haz de luz brilla desde lo alto y una paloma y un águila vuelan hacia arriba en espiral (las decoraciones del escenario son cortesía de Merlín, aunque no muestra signos de haber hecho nada).

Acciones: ¿Qué hacen los caballeros jugadores?

— ¿Quién es ese chico? — grita alguien.

Héctor da un paso al frente:

— Es Arturo, escudero de mi buen hijo sir Kay.

— ¡¿Qué?! — brama el Rey Lot —. ¿Nos va a gobernar un bastardo barbilampiño?

La mayoría de los grandes barones y reyes de otras tierras expresan el mismo asombro e incredulidad, pero muchos hidalgos juran lealtad al instante. Entre ellos se encuentran (esta no pretende ser una lista completa): el Rey Leodegrance de Cameliard; sir Héctor, el padrastro de Arturo; sir Kay, el hermanastro de Arturo; sir Hervis de Revel, un caballero famoso pero sin tierras; el Príncipe Lanceor de Estregales, hijo del Rey de Estregales; y el famoso sir Brastias.

Es también de interés el hecho de que el Rey Leodegrance de Cameliard se va de manera abrupta con sus caballeros cuando recibe un mensaje de que el Rey Ryons, el Rey de Norgales, está amenazando su reino. Aun así, ya le ha jurado lealtad a Arturo antes de irse.

El Rey Lot, por otro lado, se ríe con desprecio, el Duque de Gloucester muestra una justa indignación y otros gritan desafiantes y juran que ese «chaval» nunca será su rey. La multitud de plebeyos aumenta malhumorada, mostrando su animadversión hacia los nobles y amenazando con organizar una revuelta.

Antes de que los problemas estallen, Merlín y Dubricus calman a la multitud anunciando que celebrarán otra competición en la que cualquiera que lo desee intentará sacar la espada. Ordenan que se envíe el mensaje por todos los medios posibles a todo el mundo para encontrarse de nuevo en un mes en la Candelaria (2 de febrero).

Merlín y Dubricus eligen a diez de los mejores y más honorables caballeros presentes para establecer una vigilancia continua de la espada hasta la Candelaria. Cualquier caballero jugador con al menos 5000 de Gloria y una puntuación de Honor de al menos 15 es elegido automáticamente; otros que casi cumplen estos requisitos pueden ser elegidos, según el



criterio del director de juego. Cada uno de estos diez elige a otros diez caballeros más para que monten guardia con ellos.

Gancho para los jugadores: Los caballeros jugadores pueden ofrecerse a vigilar la piedra (o al joven rey).

Gloria: 100 por presenciar cómo Arturo saca la espada; 100 por haber sido seleccionado como uno de los diez mejores caballeros para proteger la espada; 20 por haber sido seleccionado para proteger la espada por uno de los diez caballeros elegidos originalmente.

2 DE FEBRERO, LA CANDELARIA

Arturo saca la espada delante de otra asamblea. Muchos caballeros y nobles aceptan ahora lo que han presenciado sus ojos y prometen lealtad al Joven Rey Arturo. Estos reciben el nombre de los «vasallos entusiastas», los que siempre van a la batalla primero y aportan los contingentes más grandes, los mejor equipados, sin excusas. Especialmente importantes entre estos nuevos realistas son aquellos nobles principales de Logres que habían sido cercanos al antiguo rey (entre los cuales quizás se encuentra algún caballero jugador abandonado).

Entre los vasallos entusiastas están: el Conde Robert de Salisbury; Ulfius, Duque de Silchester; el Duque Corneus de Lindsey; el Obispo Baudwin de Britania; el Conde de Hertford; El Conde de Dorset; muchos señores menores y abandonados; el mercenario Lord Cador de Cornualles y cualquier otro señor que el director de juego desee incluir.

21 DE MARZO, PASCUA

Arturo saca la espada ante una tercera asamblea. En este momento, más del resto de nobles de Logres prometen su lealtad y reciben el nombre de los «buenos vasallos», los que traen sus tropas para la fecha solicitada y el número correcto de hombres, con caballos para todos ellos.

Los buenos vasallos son: el Duque de Clarence; el Conde de Jagent; el Conde de Wuerensis y cualquier otro señor que el director de juego desee incluir.

Se recibe un mensaje de que algunos reyes britanos extranjeros se han unido contra el chico bastardo barbilampiño. El Rey Lot ha proclamado públicamente que, como cualquier pagano respetuoso sabe, no se puede confiar en un hechicero: obviamente Merlín está intentando imponer a este chaval como su rey títere.

El Rey Lot ha llamado a los reyes disidentes para que se reúnan en su fortaleza del norte para discutir sus opciones.

1 DE MAYO, PENTECOSTÉS

Arturo saca la espada ante una cuarta asamblea. Algunos de los nobles empiezan otra protesta, ¡pero los campesinos y los ciudadanos ya han tenido suficiente! Se levantan coreando «Ar-tu-ro, Ar-tu-ro...» y, con la aclamación de la multitud, se reconoce a Arturo como su nuevo rey. La muchedumbre enloquece, los nobles acceden, Merlín y Dubricus están de acuerdo y también (esperamos) lo está el chico, que pronto será rey.

La coronación es magnífica. Las preparaciones las han llevado a cabo Merlín, Dubricus y otros señores durante los últimos cinco meses.

Primero, el Rey Arturo es nombrado caballero por «el mejor hombre presente» (Malory 1, 7). Este «mejor hombre» no tiene identidad en Malory, así que está perfectamente justificado que sea un caballero jugador. Si no, utiliza al Obispo Baudwin, al Duque Corneus o a Cador.

En la catedral de San Pablo, Arturo es coronado Rey de Logres. Se celebra una ceremonia con mucho boato para impresionar a todo el mundo con el poder del rey y su carácter sagrado. Arturo acepta las armas de Logres como suyas: un escudo de oro con dos dragones verdes dándose la espalda.

Durante la ceremonia, los últimos nobles de Logres reacios rinden homenaje al Rey Arturo a regañadientes: estos son los «vasallos reacios», los que normalmente llegan los últimos a la batalla, a menudo con menor número de soldados y muchas veces con excusas en lugar de con caballeros. Los vasallos reacios incluyen el resto de señores de Logres que no se han nombrado con anterioridad como vasallos del rey.

Después de días de banquetes y celebraciones, una gran procesión escolta al Rey Arturo de Logres a Carlion. Miles de plebeyos se reúnen para la celebración, así como todos los caballeros de Logres que acuden siguiendo a sus señores (los caballeros mercenarios suelen seguir a Brastias).

EN OTRAS TIERRAS

A lo largo de Britania, los señores convocan a sus vasallos para celebrar un concilio para que los aconsejen sobre lo que deben hacer. Hay un nuevo rey en Logres; eso ya es un problema lo suficientemente difícil, ¡y encima sus heraldos proclaman que también es el Alto Rey!

¿Cuál debería ser la respuesta adecuada? Nadie piensa apoyar a este escudero desconocido, ¡una mera marioneta de Merlín!, como el nuevo Alto Rey, pero ¿deberían ignorarlo u oponerse al presuntuoso barbilampiño? Hay muchas razones para atacar, entre ellas, poner a este advenedizo en su lugar y, les guste o no, la oportunidad de desvalijar las ricas tierras de Logres.

Entre los enemigos se encuentran Lothian y sus muchos aliados, Malahaut y aliados e incluso los distantes reinos pictos de Benois y Escocia.

10 DE MAYO

En Carlion-on-Usk, el Supreme Collegium se reúne para elegir al nuevo Alto Rey, un cargo que ha estado vacante durante muchos años. Muchos de los legados no asisten, pero los presentes están unánimemente a favor del Rey Arturo. Por ello el Rey Arturo es elegido para ser el *imperator* y el César de Britania y *wledig* (o señor de la guerra supremo) de las tribus britanas. En este momento toma las armas del Alto Rey: un escudo rojo con siete coronas de oro.

Las festividades son tremendas y nadie queda decepcionado. Muchos de los reyes menores vienen, incluidos especialmente el Rey Lak de Estregales y el Rey Alain de Escavalon.

Durante la celebración, Arturo se entera de que han llegado seis señores del norte, junto con sus ejércitos, a la ciudad. Les envía presentes y les da la bienvenida, pero el Rey Lot y sus aliados insultan al mensajero y al Joven Arturo diciendo que «no [tienen] el placer de recibir regalos de un chico barbilampiño que [ha] venido de sangre plebeya» (Malory 1, 8).

Asustado por el gran ejército, Arturo ordena que se cierre la ciudad y que se preparen para un asedio. Los rebeldes saquean las aldeas exteriores. Después de un par de días, Arturo se da cuenta (o lo avisan) de que no se puede ganar ninguna batalla escondiéndose tras las murallas, así que ordena a su ejército que se reúna y luche.

Gloria: Todos los asistentes consiguen 100 de Gloria por ver la coronación. Los participantes obtienen 150.

BATALLA DE CARLION

El ejército de Arturo de 1500 hombres está superado en número aproximadamente dos a uno por el ejército de Lot.

Duración de la batalla: 8 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 7)

El Rey Lot (Batalla = 25)

Modificadores

Arturo está superado en número: -5

Arturo recibe ayuda de Merlín: +5

Los caballeros desertan del Rey Lot y se unen a Arturo: +3

La lucha

Ronda 1: La Primera Carga sucede con normalidad.

Rondas 2-4: Normales.

Ronda 5: Lot y sus hombres cargan, con lanza de caballería, contra la propia unidad de Arturo, que sufre una derrota aplastante.

Ronda 6: Arturo desenvaina Excalibur, Espada de la Victoria, y su destello de poder mágico ciega a los enemigos cercanos e intimida al resto de los enemigos. Los comandantes de Arturo están automáticamente inspirados por su Lealtad (Arturo) y ganan un modificador de +10 en las tiradas de Batalla para el resto del combate.

Ronda 7: Los ciudadanos de Carlion, que surgen de repente de la ciudad, caen contra el flanco del ejército de Lot. Esto da un modificador de +6 a los resultados de la tabla de Eventos de Unidad para el ejército de Arturo.

Ronda 8: Lot llama a retirada y su ejército se retira del campo de batalla de forma ordenada. No es posible perseguirlos.

Después de la batalla

Vencedor: El Rey Arturo. Victoria no decisiva.

Botín: 1 caballo de batalla, 2 rocines, 2 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda.

MEDIADOS DE MAYO:

EL GRAN CONCILIO DE CARLION

Después de la batalla de Carlion, Arturo les pide a sus vasallos y aliados que le den consejo. El ejército rebelde se ha retirado, pero todavía anda por Logres saqueando y desvalijando. La corte aconseja a Arturo que pida ayuda al continente a los Reyes Van y Bors. Arturo envía a Brastias y a Ulfius.



Rey Lot

Gancho para los jugadores: Puedes enviar a los personajes de los jugadores para solicitar ayuda de Van y Bors. Su viaje en barco no tiene evento, pero en el camino a la corte de los aliados, deben luchar contra algunos caballeros franceses en una aventura simple y galante.

Si no, envíalos a que soliciten ayuda al resto de reyes cercanos. Arturo pediría ayuda casi a cualquiera en este punto (podrías enviar a los personajes a que le pregunten al *bretwalda* sajón, que es muy educado pero dice: «No, gracias»).

Al final del concilio, Arturo y su ejército parten hacia el norte. Los Reyes Van y Bors todavía no han aparecido, pero Merlín los está conduciendo en secreto al campo de batalla (junto con los caballeros jugadores si eran los mensajeros).

BATALLA DE BEDEGRAINE (PRINCIPIOS DE JULIO)

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 7)

El Rey Lot (Batalla = 25)

DÍA UNO

Duración de la batalla: 5 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Modificadores

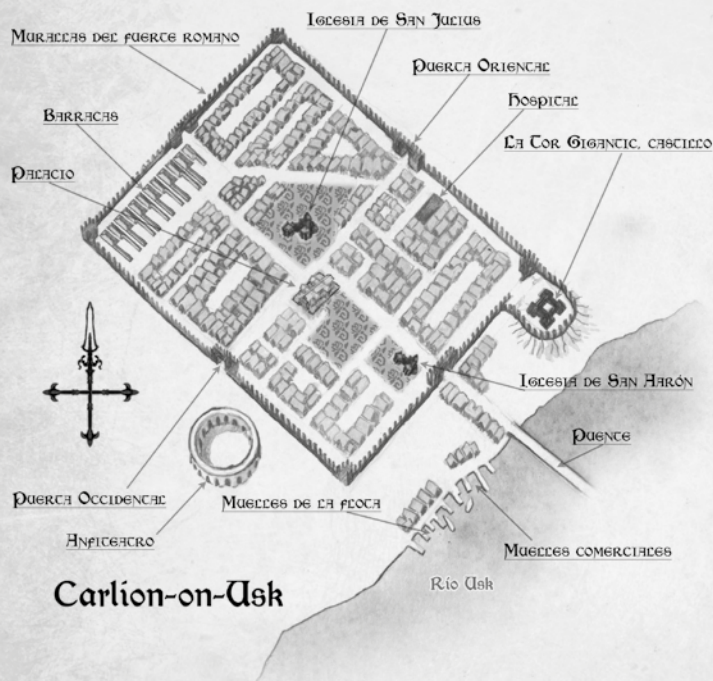
Arturo recibe ayuda de Merlín: +10

Arturo está en terreno elevado: +5

Arturo tiene mejores tropas: +5

La lucha

Ronda 1: Durante la Primera Carga, las fuerzas de Arturo son superiores a las de Lot: aplica un modificador de -5 a la tabla de Enemigos de Batalla.



Rondas 2-5: Los mercenarios pictos de Lot, al no tener honor, atacan libremente a los caballos de los caballeros de Arturo.

Después de la batalla

Todos los caballeros deben hacer una tirada de Establo (**Pen-dragón**, página 132), con un modificador de -1 por cada ronda que hayan permanecido en la batalla.

Vencedor: Victoria no decisiva.

Botín: Ninguno.

Gloria: 60 por ronda.

DÍA DOS

Los guerreros pictos causaron muchas bajas entre los hombres a caballo de Arturo, por lo que este forma unidades de infantes y las intercala en la colina entre sus caballeros. Los personajes jugadores sin caballos luchan en una de estas unidades (uno de ellos puede ser el comandante de una unidad).

Lot envía a su infantería a la retaguardia y ordena a sus caballeros que luchen.

Duración de la batalla: 5 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Modificadores

Arturo recibe ayuda de Merlín: +10

Arturo está en terreno elevado: +5

Arturo tiene tropas peores: -5

La lucha

Ronda 1: Normal. Recuerda que durante la Primera Carga los infantes tienen un modificador de -5 a sus habilidades de combate contra los hombres montados.

Rondas 2-3: Normales.

Ronda 4: Se oye un grito desde el flanco: «¡Van y Bors han llegado!». El batallón de caballeros de Ganis frescos surge de su escondite y ataca al ejército de Lot. Añade un modificador de +5 a la tirada en la tabla de Eventos de Unidad para Arturo en esta ronda.

Ronda 5: Añade un modificador de +10 a la tirada en la tabla de Eventos de Unidad para Arturo en esta ronda. El ejército enemigo emprende la retirada, de manera abrupta pero en buen orden. No es posible perseguirlos.

Después de la batalla

Los ejércitos de Ganis y Breña se retiran a los puertos y de ahí a casa, sus reyes se quedan un tiempo con Arturo. El ejército acampa y se recupera.

Vencedor: Arturo. Victoria no decisiva.

Botín: Ninguno (Arturo le da todo el botín del campo de batalla a los ejércitos de Van y Bors. Por ello, los hombres de Ganis y Breña consiguen cada uno el triple del botín normal. Arturo promete darles a sus propios hombres una recompensa apropiada pronto).

Al día siguiente, Merlín le dice al Rey Arturo dónde hay un tesoro enterrado y envía una pequeña partida para recuperarlo. Encuentran un gran alijo de plata romana (esto puede ser una miniaventura, con una oportunidad para probar las tiradas de Egoísta/Honesto cuando los caballeros vean el tesoro por primera vez. El director de juego debe decidir qué hacer si la deshonestidad prevalece. Recuerda: ¡Merlín está vigilando!).

Una vez que recibe el tesoro romano, el Rey Arturo lo distribuye entre sus hombres. Todos los caballeros consiguen plata por valor de 20 £. Los caballeros que fueron a recuperar el tesoro consiguen 20 £ extras cada uno.

Gloria: 45 por ronda.

LA CORTE DEL CONDE SANAM

Después de la batalla de Bedegraine, el ejército se dispersa por la campiña cercana para descansar en señoríos, castillos y pueblos. Arturo, junto con muchos de sus hombres (incluidos los caballeros jugadores), se queda en el Castillo de Bedegraine, la residencia del conde.

La hija del conde, Lyzianor, es joven y está en edad casadera. De hecho, tiene la misma edad que Arturo. Constantemente está atendiendo al rey, quien no rechaza su atención. No es tímido y muchos hombres están agradablemente sorprendidos por la cómoda actitud de su joven rey hacia las mujeres. No oculta ni pregona su amistad, pero actúa siempre con el decoro que debe hacerlo un caballero.

PRINCIPIOS DE AGOSTO

Después de Bedegraine, Merlín persuade al Rey Ban para que haga un viaje a los Pantanos. Solo

los caballeros de Ganis lo acompañan, pero es un evento importante. Durante este tiempo, la hija del señor del Castillo des Maris concibe un hijo, que recibirá el nombre de Ector cuando nazca.

FINALES DE AGOSTO

Mientras está descansando, el Rey Arturo escucha que el Rey Ryons de Norgales está asediando al Rey Leodegrance de Cameliard. Se acuerda de que Leodegrance lo apoyó la primera vez que sacó la espada y decide ir en su ayuda.

BATALLA DE CAROHAISE

Carohaise está en Cameliard, en la ruta de comercio entre Lambor y la Ciudad de las Legiones.

Duración de la batalla: 4 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Ejército de Arturo: 600 caballeros

Ejército de Leodegrance (asediado): 50 caballeros

Ejército de Ryon: 600 caballeros

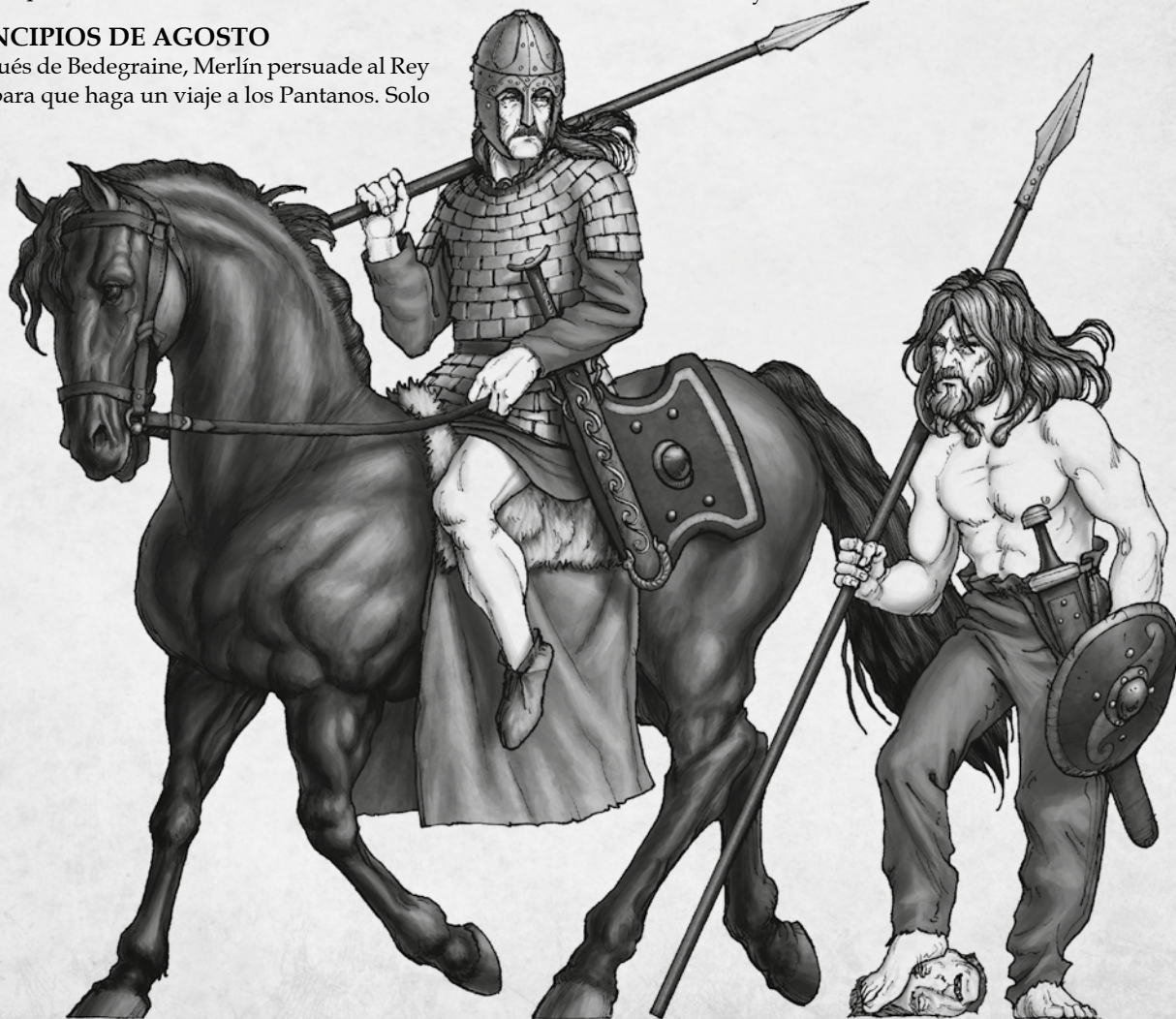
Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 7)

Ryons (Batalla = 22)

Modificadores

Arturo recibe ayuda de Merlín: +10





La lucha

Rondas 1-4: Normales.

Después de la batalla

Vencedor: El Rey Arturo. Victoria no decisiva.

Botín: 1 caballo de batalla, 1 palafrén, 2 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda.

OTOÑO

La cosecha se ha llevado a cabo sin más inconvenientes y es suficiente a pesar de lo que ha devastado la guerra. Después de Carohaise, los señores de Arturo se retiran a sus feudos y los caballeros, a sus señoríos. El Rey Arturo solicita entonces la asistencia de aquellos individuos cuyo consejo desea e invita a todos los caballeros sin líderes a su hospitalidad en Carlion.

GUERRA EN GARLOTH

Las tierras de los enemigos del norte de Arturo han sido asaltadas por los sajones. Estas incursiones acaban en la batalla de Wandesboro, que gana el Rey Lot, pero le cuesta muchos hombres buenos.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Bueno, podemos esperar más de esto entonces, ¿no? Espero tener tiempo para cada uno de vosotros, para saber lo que os ha traído aquí, lo que necesitáis y lo que os gustaría saber».

Salisbury: «Ahora estamos en esto con nuestro joven rey. Viviré o moriré junto al Rey Arturo en la batalla».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas y a los nobles visitantes, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Logres (todos): la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Escavalon, Cameliard: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 511

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Carlion.

INVITADOS ESPECIALES

Merlín el Mago.

Dubricus, el Arzobispo de Britania.

Lak, Rey de Escavalon.

Hervis de Revel.

Ulfius, Duque de Silchester.

Brastias, caballero mercenario de Cornualles.

Héctor, el padre adoptivo de Arturo.

Kay, el hermano adoptivo de Arturo.

La Reina Margawse de Lothian.

COTILLEO

— ¡Qué sorpresa, este joven Arturo! Ese viejo Merlín nunca deja de entremeterse, ¿eh? Casi no puedo creer que de verdad sea nuestro nuevo rey. Un simple muchacho ¡y además bastardo!

— El Rey Arturo es el protegido de Merlín, ha sido entrenado para esta posición desde que nació. Arturo es como los reyes de antes, bendecidos por poderes mágicos. ¿No visteis cómo venció al Rey Lot? ¡Esa luz cegadora! Es como si el Joven Dios viniera de nuevo a responder a los lamentos de necesidad de Britania.

— Pues Margawse va a venir a la corte este verano... ¡Encontrad a los hombres! Imaginad al Rey Lot enviándola sola también! ¿Qué creéis que se le pasa por la cabeza?

— A mí no me importa Margawse. Podría ser peor: podría ser Morgana el Hada. ¿A vosotras no os da escalofríos? ¿Podéis creerlo? ¡Sabe leer! ¡Una mujer!

— El año pasado los sajones asaltaron a los nortños. Tu vieron una batalla terrible en Wandesboro que acabó con la expulsión de los invasores. ¡Al menos esos sajones no están aliados contra nosotros!

NOTICIAS

Brastias: Ese chic..., eh..., rey nuestro es algo peculiar, ¿verdad? ¡Qué ideas! Simplemente también pueden funcionar. ¿Visteis cómo el Duque Ulfius y el Rey Lak aceptaron de verdad los principios de caballería? ¡Qué idea tan novedosa para unificarnos!

CONVERSACIÓN REAL

«Somos de muchas tierras, pero la Hermandad de Caballería nos une a todos. Todos nosotros, aunque seamos de reinos diferentes y hablemos lenguas diferentes, somos líderes de los hombres, reconocidos como superiores por los que están por debajo de nosotros. Tenemos los mismos derechos en nuestras tierras y tenemos más en común entre nosotros que con los plebeyos a los que lideramos.

La Orden de Caballería es una institución sagrada. Después de que Adán fuera expulsado del Jardín del Edén, los hombres cayeron en guerra contra sí mismos. Como resultado, los sabios instituyeron la Orden de Caballería para dirigir y proteger a la humanidad de sí misma y de los enemigos exteriores por igual. Desde entonces, los padres han impuesto la tarea a sus hijos y la institución ha sido bendecida por el tiempo».

INTRIGA

Arturo no está tan seguro en su trono como parecen implicar las escenas de corte diarias. Algunos de sus partidarios, como, por ejemplo, el Rey Alain de Escavalon, intentan atacar a los rebeldes y ayudar a los sajones, pero otros, incluido el Duque Ulfius, quieren atacar a los sajones mientras estén desprevenidos. Aun otros, como Héctor y Brastias, dicen de quedarse, descansar y dejar a los nuevos caballeros que se entrenen durante un año.

Sin embargo, sin ninguna duda, el rey hará lo que diga Merlín.

EVENTOS

Muchos visitantes regios y nobles llegan a la corte, como la Reina Margawse de Lothian. La recepción de la corte para la reina es magnífica, ya que Arturo intenta impresionar a la esposa de su mayor rival. Ella, una gobernante vigorosa, intenta averiguar todo lo que puede sobre el joven rey.

Con la reina están sus tres hijos mayores: Gawain, Agravaine y Gaheris. Todos están impresionados por esta corte y sir Gawain en particular escucha atentamente la charla de Arturo sobre la caballería y el honor.

Nota para el director de juego: La caballería aparece detallada en el Apéndice 1 del libro básico de **Pendragón**. Repite la información necesaria a tus jugadores a conveniencia. A partir de este año y en adelante, los personajes de los jugadores pueden esforzarse por convertirse en caballeros gentiles.

ACTIVIDADES DEL EJÉRCITO

El ejército de Arturo repara las murallas de San Albans y ayuda a dirigir la construcción de muchos castillos a lo largo de Logres. Sir Hervis de Revel empieza a impacientarse por la falta de acción e incita a una banda de voluntarios a hacer incursiones en las tierras sajonas.

Gancho para los jugadores: Una incursión en tierras sajonas es apropiada. Los personajes pueden elegir unirse a Hervis o ir por su cuenta. Si son observadores, se dan cuenta de que Hervis tiene una pasión de Odio (sajones) que hace que prácticamente los masacre cuando sea que los ve.

CORTE DE FINALES DE VERANO

La Reina Margawse y sus hijos se van de la corte de Arturo y viajan de vuelta a Lothian. Durante el invierno se vuelve evidente que la reina está embarazada.

CORTE DE NAVIDAD

Real: Durante la corte de invierno, un extraño caballero pide hospitalidad. Su vieja armadura de estilo normando es toda marrón, pero no por óxido, y tanto su espada como su lanza brillan. Su escudo también es de estilo normando, pero en lugar de tener un escudo de armas normal tiene una rama de roble atada. Solo tiene un escudero.

El extraño se presenta a sí mismo como el Caballero Marrón de las Tierras Salvajes (*le Chevalier Brun des Terres Sauvages*) y dice:

— He escuchado vuestras ideas del honor entre los hombres y he venido aquí para ver si en esta corte solo se habla de estas cosas o si se ponen en práctica.

Arturo le da una calurosa bienvenida y lo invita a que cene en su mesa durante el invierno. El Caballero de las Tierras Salvajes acepta.

Salisbury: «¡Un año sin guerra! ¡El reinado del nuevo rey ya es auspicioso! Y si esa gentuza de *aetheling* viene por aquí alguna vez pidiendo dinero de nuevo, no le dejéis ni siquiera cruzar la puerta».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Ninguno.

Año 512

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Silchester.

INVITADOS ESPECIALES

Sir Lanceor.

Muchos otros caballeros y señores de Logres.

Embajadores romanos. A principios de primavera, doce embajadores llegan de Roma. Senadores, pretores y centuriones se pasean solemnemente en la corte. Le piden al Rey Arturo que se someta al emperador y pague tributo, «ya que Britania es y siempre ha sido parte del Imperio Romano». El Rey Arturo se niega diciendo que quizás los romanos deberían someterse a Britania dado que los mejores emperadores vinieron de esta isla. Luego los envía de vuelta a Roma diciendo que el único tributo que los britanos enviarán son espadas afiladas y lanzas. Los embajadores no insisten, pero se van con enfado.

COTILLEO

—Es verdad que Hervis de Revel es un caballero maravilloso. Esa incursión contra los sajones fue atrevida y estuvo bien ejecutada, a pesar de algunas pérdidas (es lo que debemos esperar de las luchas entre hombres, después de todo). Es un buen ejemplo de que un caballero no tiene que ser un gran terrateniente para que nos caiga en gracia.

—Esos romanos son realmente arrogantes, ¿no? Me alegro de que el rey los tratara como hizo. ¡Espero que esos pesados romanos de las ciudades no se olviden dónde reside su lealtad!

—Mmm, y Margawse era realmente un encanto, ¿verdad? Todo el mundo dice que, de todas las hijas, ella es la que más se parece a su madre.

—Bueno, si Igraine era la mitad de hermosa que Margawse, ¿entendería la legendaria lujuria de Uther por ella!

—Y qué juntitos estaban ella y el joven rey, ¿no? ¿Creéis que ellos...? Bueno, ¿qué supones que dirá Lot?

—Oh, no creo que le importe. Son paganos, después de todo. Ya sabes cómo piensan sobre estas cosas. Pero he oído que ahora está embarazada. Incluso tú puedes hacer la cuenta atrás: ¿dónde estaba el Rey Lot entonces?

NOTICIAS

Kay: «Esos estúpidos romanos... ¡Imaginadlos pensando que nos someteremos! ¡Esto es lo último que sabremos de ellos!».

Brastias: «Vamos a marchar contra los reyes del norte este verano. Quizás incluso contra Malahaut si intentan resistirse.

¡Vamos a enseñarle al Rey Lot lo que significa oponer resistencia al legítimo rey ahora!».

Merlín: «Estamos entrando en los nuevos tiempos. Se están formando hazañas emocionantes en los corazones y en las mentes de los hombres. Terribles emergencias se están elevando desde las profundidades de la tierra. La Magia se está alzando de nuevo, fluyendo por las raíces de la tierra para que todos la comamos y la bebamos. Escuchad al rey, pues tiene secretos para mejorar el futuro».

CONVERSACIÓN REAL

«El Cuerpo de Caballeros es maravilloso, pero la caballería es un deber del caballero. *Caballería*. Al igual que los caballeros han sido situados por encima del camino normal del ser humano, los caballeros gentiles han sido situados por encima de otros caballeros».

INTRIGA

Los reyes del norte han pasado el invierno en contiendas. Lot ha armado otro ejército y, aunque muchos de sus aliados anteriores no lo respaldan, tiene a otros en su lugar, incluido el Rey Ryons, que es el hijo de un gigante y una hechicera.

EVENTOS

El Rey Arturo y su corte parten a su recorrido a través de Logres. A lo largo del camino ocurren muchos eventos interesantes. Los caballeros jugadores tienen muchas oportunidades de observar o de participar en algunos de los eventos transcendentales de la historia de Arturo. El director de juego debe pensar alguna razón para que estos viajen con la corte.

FINALES DE FEBRERO

El Rey Arturo decide visitar el santuario de San Albans. El camino está abarrotado de peregrinos que también van al santuario. El Rey Arturo se hospeda en el Castillo de Kingsbury.

Una noche, durante un banquete, traen a la antigua Reina Igraine. A pesar de la edad, es como una flor marchita que se está volviendo frágil pero no menos bella. Lleva un hábito de monja, pues se unió a la Abadía de Amesbury muchos años antes.

Durante la cena, el Duque Ulfius se levanta de repente y acusa en voz alta a la reina de haber sido una traidora al rey. Todo el mundo se queda petrificado, por supuesto.

Percepción. Éxito = te centras en una de las siguientes personas, que no parecen molestas: Ulfius, Igraine, Merlín. Crítico = te das cuenta de que Arturo está extremadamente ansioso, pero se controla firmemente.

Después de que varios caballeros exclamen «culpable», «inocente» o «ultraje», la misma reina se levanta y espera hasta que todos se callan. Entonces, sin ninguna duda o miedo, cuenta la historia de cómo recibió la visita de alguien con la apariencia de su esposo muerto la misma noche en la que fue asesinado. Dio a luz a ese niño y se lo dio a Merlín para que lo criara como su esposo había prometido. No sabe adónde fue ese niño.

—Mi señora —dice el mago—, este es vuestro hijo y Uther era su padre.

Sin quitarle los ojos de encima a la reina, Arturo pregunta:

—Sir Héctor, ¿qué sabéis de esto?

Entonces Héctor cuenta cómo Merlín le dio un niño para que lo criara en secreto. Arturo y su madre se abrazan y ambos, sobrecogidos por la emoción, lloran sobre el otro. El rey convoca un banquete que dura ocho días.

El resto de la peregrinación continúa con madre e hijo rezando juntos en el lugar de la muerte de Uther y en el santuario de San Albans. Este año muchos peregrinos se curan de sus enfermedades aquí.

Nadie se pierde el importante hecho de que el Rey Arturo ahora sea reconocido como el hijo de Uther Pendragón. Ya no lo llamarán «el niño mimado de Merlín» o «el Bastardo». Ahora es el verdadero Arturo Pendragón.

Gloria: 100 por presenciar el relato de Igraine.

PRINCIPIOS DE PRIMAVERA

En marzo, un escudero llega a la corte llevando un caballo de batalla exhausto, sobre el que se encuentra su dueño, y cuenta la siguiente historia: en un pozo cerca de Otmoor, un extraño caballero está retando a todos los que pasan por allí a una justa y no dejará a nadie pasar sin combatir. Aunque su dueño habría evitado la lucha si hubiera sido posible, luchó y fue muerto.

Arturo siente que esto es un agravio para su brava corte y pregunta quién de su corte aceptaría tal reto. Antes de que nadie pueda hacer nada, un joven escudero da un paso al centro y se pone de rodillas frente al rey. Suplica luchar contra el extraño caballero y pide que le dé la bendición que le debe como su señor. Aunque el Rey Arturo es reticente, está de acuerdo, así que nombra caballero a Griflet y lo envía al combate.

Gancho para los jugadores: ¿Los caballeros jugadores también aceptan el reto? Si lo hacen, deben ir a batirse en justa, y luego luchar espada contra espada, con el Rey Pellinore, que es el caballero que está en la fuente. Pellinore es caballero gentil, perdona a todos los que se rinden e insiste en luchar uno a uno (ver el libro básico de **Pendragón**, página 236, para ver las estadísticas de Pellinore a la edad de 33 años, aproximadamente. Ahora está en los 50 y sus estadísticas deberían ser considerablemente mejores. Actualmente es uno de los caballeros supremos del país. Sería más acertado utilizar las estadísticas del caballero excepcional de la página 212 de **Pendragón**).

Esa tarde, traen a sir Griflet de vuelta a la corte, tumbado sobre su caballo, con una terrible necesidad de quirurgia. Conforme cae la noche, la corte discute los eventos y cada hombre hace aquel comentario o juramento que ve adecuado.

A la mañana siguiente, para alarma de todos, el Rey Arturo está ausente, no se le encuentra en ninguna parte. Merlín también se ha ido. Los oficiales ordenan que se les busque en las tierras cercanas. Los caballeros jugadores seguramente sean enviados a buscar al rey perdido.



Lo que hagan puede incluir lo siguiente (o lo que desee el director de juego):

- ✦ Encontrarse con el Rey Pellinore, todavía en la fuente esperando para justar. Aunque lo conozcan, el rey insiste en justar.
- ✦ Ver el primer combate de Arturo con Pellinore. Arturo es derrotado, su espada, la de la piedra, se rompe y este se salva solo por la magia de Merlín.
- ✦ Ver a la Bestia Aulladora. Pellinore anda tras esta criatura con una pasión inquebrantable y solo ha descansado porque le ha perdido la pista. Como siempre, finalmente se las apaña para volver atrás y atraer al rey de nuevo a la caza.
- ✦ Presenciar, quizás desde el otro extremo del lago neblinoso, a Arturo recuperando a Excalibur del lago. Merlín y él avanzan entre la niebla y en el medio del lago una mano surge del agua, blandiendo una espada envainada. Arturo la recibe con gentileza, la blande y vuelve al otro extremo del lago con el tesoro.
- ✦ Presenciar el regreso de Arturo a la corte. Ahí revela sus hazañas y la reclamada Espada de la Victoria, para aclamación de todos. Los hombres se maravillan de tener un rey tan bravo que iría a una aventura para probar el valor de su corte. Muchos caballeros están avergonzados y en secreto juran que no serán superados de nuevo por un chaval, aunque sea su rey.

FINALES DE PRIMAVERA

Una damisela llega a la corte, es hermosa pero va vestida de un modo extraño: lleva una espada atada alrededor de su estrecha cintura... ¡Qué inapropiado! La dama también tiene un reto: busca un caballero que pueda desenvainar la espada, ya que se dice que solo puede desenvainarla el mejor de los caballeros. Ha andado por muchas tierras y no ha encontrado a nadie capaz de sacarla, y ha venido aquí solamente cuando ha oído hablar sobre la destreza de Arturo.

Muchos caballeros lo intentan, pero fracasan. Entre los que lo intentan está sir Lanceor, un príncipe de Estregales que acaba de llegar a la corte y todavía está armado y lleva la armadura, a diferencia de la mayoría de los cortesanos. Arturo está decepcionado, pero cuando la dama está a punto de marcharse, un caballero pobre en la parte del fondo se ofrece a sacar el arma.

Reconocer. Éxito = estás seguro de que nunca has visto al tipo antes (a menos que por alguna razón los caballeros jugadores hayan conocido a sir Balin).

El caballero pobre consigue sacar la espada.

—En verdad —dice la damisela— este es un buen caballero probado y el mejor que me he encontrado nunca y más digno de admiración sin deslealtad, traición o maldad, y muchas maravillas hará. Ahora, gentil y cortés caballero, devolvedme la espada.

—No —dice el caballero—, me quedará esta espada, pero no me la quitarán sino por la fuerza.

—Bien —dice la damisela—. No sois sabio quitándome la espada, pues con ella matarás al mejor amigo que tengas y al hombre que más ames en el mundo, y la espada será tu destrucción.

—Aceptaré la aventura que Dios me ordena —dice Balin, pues ese es el nombre del caballero—, pero no tendréis la espada en esta ocasión, a fe mía.

—Os arrepentiréis de esto en poco tiempo —dice la damisela, y se va de la corte llorando amargamente.

El caballero proclama que de ahora en adelante será llamado el Caballero de las Dos Espadas. El Rey Arturo lo llama y le ruega que se quede y forme parte de su corte. El caballero, sir Balin, suplica irse por su propia cuenta. Arturo se despide de él, pero le pide que vuelva lo antes posible y le promete generosidad. El Caballero de las Dos Espadas se va para armarse para su viaje.

Las trompetas suenan con estrépito. El heraldo anuncia al siguiente visitante: entra una Dama del Lago, casi cegando con su resplandeciente brillo, que se escurre y fluye como hilos de niebla. Le recuerda al Rey Arturo que ella le dio la espada Excalibur y por ello le debe una bendición. Él está de acuerdo en pagarle con lo que pueda sin perder honor.

—Bien —dice la dama—, pido la cabeza del caballero que acaba de ganar una espada o la cabeza de la damisela que la trajo. No hago presión aunque he de tener sus dos cabezas, porque él mató a mi hermano, un buen y verdadero caballero, y esa mujer fue la causante de la muerte de mi padre.

Arturo lo rechaza, afirmando (con bastante razón) que tal «regalo» mancillaría su honor. La dama no acepta ningún otro regalo. En ese momento, un caballero armado hace un ruido metálico en la puerta.

Heráldica. Éxito = estás seguro de que no conoces sus armas (de nuevo, a no ser que por alguna razón el caballero jugador deba conocer las armas de sir Balin).

Percepción. Éxito = el caballero lleva dos espadas al cinto: seguramente sea Balin otra vez.

El caballero escucha solo un momento la diatriba de la dama, la maldice y, antes de que nadie pueda reaccionar, le corta la cabeza.

—¡Por Dios, qué vergüenza! —grita Arturo saltando de su trono—. ¿Por qué habéis hecho eso? Me habéis avergonzado y también a toda mi corte, pues esta era una dama con la que estaba endeudado y vino aquí bajo mi salvoconducto. Nunca os perdonaré por esta violación.

Arturo está enfurecido, inspirado por su pasión de Hospitalidad. ¿¡Quién se atreve a abusar del regio santuario de su corte!? Esto es asesinato en la corte del rey, una doble felonía.

El caballero intenta hablar en su defensa, pero el resto de la estupefacta corte le hace callar. Se escuchan gritos de «¡Traidor!» y «¡Criminal!». Aun así, nadie se mueve, ya que están desarmados, mientras que Balin está completamente armado y lleva en la mano una espada llena de sangre. Al fin Arturo ordena callar a su corte.

—Solo mi propia hospitalidad, la que has violado, evita que te mate aquí y ahora. Vete de esta corte para siempre. Vaga por los bosques y caminos como un lobo sin hogar, pues esta corte está contra ti —condena el rey. La corte se queda en silencio.

—Señor —dice Balin—, lamento vuestro disgusto, puesto que esta dama era la dama más infiel y por medio de encantamientos y sortilegios ha sido la destructora de muchos buenos caballeros y fue la causante de la muerte de mi madre, a través de su falsedad y su traición.

—Cualquier causa que jamás tuvierais —dice Arturo—, tendríais que habéroslo abstenido en mi presencia. Luego, no penséis lo contrario, aún os arrepentiréis, pues nunca he tenido un pesar tal en mi corte. Por ello os retiro de la misma con todo el apuro que podáis. [Esto es, «Sea cual sea la razón que tengas, no deberías haber hecho esto en mi corte. Lo lamentarás, créeme, esta es la peor cosa que ha sucedido nunca en mi corte. Por ello, márchate de mi corte inmediatamente»].

El caballero hace una reverencia a Arturo, coge la cabeza cortada por el pelo y se va de la corte. En el patio de armas se encuentra con su escudero, quien tiene los caballos cargados y listos, y se van corriendo de la corte. Cuando se ha marchado, la corte de Arturo estalla en clamores. ¡Qué insulto! ¡Qué salvaje!

Sir Lanceor, armado y con la armadura puesta, se adelanta, se arrodilla y se ofrece voluntario para cumplir la palabra del rey. Arturo enseguida le concede permiso y sir Lanceor se va de la corte. Una mujer joven entre la multitud se exalta y grita:

—¡No, esperad! —Y corre detrás de él.

Gancho para los jugadores: ¿Los caballeros jugadores también van a perseguirlo?

Justo. Éxito = ¡el personaje sabe que esto es un insulto grave para el rey y su corte!

Los caballeros jugadores probablemente no vayan con la armadura puesta cuando visitan la Gran Corte, por supuesto, así que deben ponerse la armadura antes de perseguir al criminal. Por ello probablemente estén lo suficientemente lejos de Lanceor, que estaba listo desde el principio, para perderse la lucha resultante entre este y Balin.

Enérgico. Éxito = estás armado y montado antes que la mayoría del resto de caballeros de la corte.

Si los caballeros jugadores salen a perseguirlo, llegan a esta escena: Lanceor está tumbado a la vera del camino, una lanza atraviesa su pecho. Junto a su cuerpo yace el cuerpo de una dama.

Reconocer. Éxito = es la que gritó y lo persiguió desde la corte.

Cerca hay un noble reclinado, rodeado de su séquito. El noble permanece en pie, lamentando la tragedia.

Heráldica +5. Éxito = es un caballero de Cornualles. Crítico = de hecho, es sir Mark, el hijo del Rey de Cornualles.

Cuando termina su elegía, sir Mark se vuelve hacia su séquito y ordena que entierren a la pareja y que despierten a los campesinos locales para desmontar unas ruinas cercanas y utilizar sus partes para levantar un monumento a este amor. El trabajo se hace con mucha rapidez: en las semanas siguientes se traen bloques de mármol y se construye cuidadosamente una tumba adecuada. Entonces aparece

Merlín y profetiza que algún día los dos mejores caballeros del mundo lucharán ahí.

Este punto emblemático, a un par de horas a caballo de Cirencester, se conoce de ahora en adelante como la Tumba de Lanceor. En el lateral hay letras doradas que rezan: «Aquí yace Lanceor, el hijo del Rey de Irlanda, que bajo su propia demanda fue asesinado a manos de Balin». Y en el otro lado: «Su dama y amante, Colombe, que se quitó la vida con la espada de su amor por pena y tristeza». Y en un tercer lado: «Aquí lucharán los dos mejores caballeros del mundo». Más tarde se añadirá: «Llamados sir Lancelot del Lago y Tristán de Lyonesse».

Mientras tanto, sir Balin ha desaparecido.

PRINCIPIOS DE VERANO

A mediados de mayo, Merlín y Lady Nineve visitan a los reyes del norte, relatando cuentos de que este día de mayo que acaba de pasar ha nacido un niño famoso. Mantienen a todas las familias reales en la ilusión de sus profecías y, cuando se van, los dos magos se llevan consigo a muchos niños recién nacidos.

MEDIADOS DE VERANO

Arturo lleva la guerra a las tierras del norte. Invade Malahaut, cuyo rey ha reunido unos pocos aliados. El río Humber no puede cruzarse si está defendido, así que Arturo avanza hacia el norte a través de Roestoc, cuyas ciudades se rinden rápidamente. Al final se encuentra con el Rey de Malahaut, llamado el Rey Centurión, en las fronteras de Malahaut.

BATALLA DEL RÍO BASSUS

El río Bassus es el río que se encuentra en Malahaut suroccidental, donde se asienta Castleford. La batalla tiene lugar en una colina baja, sobre la cual el ejército de Malahaut espera a las tropas de Arturo.

Duración de la batalla: 7 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 10)

El Rey Centurión (Batalla = 21)

Modificadores

Arturo lucha subiendo la colina: -5

Los cúmbricos están en un terreno más elevado: +5

Los cúmbricos luchan desesperadamente por su patria: +5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. El Rey Pellinore, en un estruendoso choque, mata al Rey Centurión con su lanza.

Ronda 2: El Rey Nentres de Carloth, aliado del Rey Centurión, también muere. El bando de Arturo gana un modificador de +5 en la tirada de la tabla de Eventos de Unidad durante esta ronda.

Ronda 3: Sir Galegantis, hijo de Nentres, está inspirado y provoca un gran caos en las filas de Arturo. El bando de Galegantis gana un modificador de +5 en la tabla de Eventos de Unidad durante esta ronda y las dos siguientes.

Rondas 4-5: El bando de Galegantis gana un modificador de +5 en las tiradas de tabla de Eventos de Unidad. Los caballeros jugadores pueden tener una oportunidad para atacar a Galegantis. ¿Se atreven?

Ronda 6: Si los caballeros jugadores no tienen éxito, entonces el Caballero Marrón de las Tierras Salvajes derrota a Galegantis y toma al príncipe inconsciente como prisionero.

Ronda 7: La derrota del príncipe es la gota que colma el vaso y el ejército enemigo huye en desbandada. El ejército de Arturo persigue a su enemigo.

Después de la batalla

Arturo da unas condiciones justas al heredero del Rey Centurión, cuyo nombre es Barant de Apres, por las cuales toma parte de Malahaut y todo Garloth para sí mismo.

El Caballero Marrón de las Tierras Salvajes es gentil y le concede la libertad generosamente, sin rescate, al Príncipe Galegantis, que inmediatamente le pide al Rey Arturo las tierras de su padre. Arturo se niega, diciendo que las tierras son realmente de su hermana y fueron tomadas en una guerra hace años. Se quedará con la tierra, dice, por su hermana (que se casó con el Rey Nentres de Garloth). Sin embargo, Arturo le promete a Galegantis una recompensa apropiada si el príncipe sirve al Pendragón.

Galegantis puede convertirse en amigo de los caballeros jugadores (en el futuro, sirve al rey heroicamente y al final este lo recompensa con el ducado de Clarence).

Arturo pasa el resto del año asegurando Malahaut y envían expediciones más lejos, hacia el norte.

Vencedor: Rey Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 1 caballo de batalla, 1 palafrén, 1 jaca, 2 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda.

Otros: Urge a los caballeros jugadores para que discutan las decisiones de Arturo, las acciones del Caballero Marrón y el valor de la caballería.

INCURSIÓN EN CAMBRIA

Mientras Arturo está acampando en Cumbria, el Rey Lot y el Rey Ryons lideran un ejército para saquear muchas de las tierras de Cambria desprotegidas: Cameliard, Lambor, Wuerensis y Escavalon.

FINALES DE VERANO

El Rey Lot vuelve a casa para encontrarse con dos desastres: primero, las noticias de la derrota de Malahaut en el río Bassus; segundo, las noticias de que su hijo recién nacido ha sido tomado al igual que los hijos de muchos de sus mejores hombres.

Según cuenta la Reina Margawse, Merlín llegó y, con palabras delicadas, amenazas o magia, recogió a todos los niños nobles nacidos durante el último invierno, incluido su propio bebé. Meses después de que Merlín tomara a su hijo, las mujeres visitaron a la Reina Margawse para preguntarle adónde habían llevado a sus hijos. Esa noche, tan oscura como la tormenta enfurecida, la Reina de Lothian, una practicante de magia, llevó a cabo un ritual para averiguarlo.

Un estanque mágico les mostró a la reina y a sus mujeres una visión de sus hijos a bordo de un barco sin rumbo, vaporeado por la tempestad, gimiendo hacia las oscuras rocas azotadas por las olas. Mientras las damas y los seguidores miraban, el barco crujía y, con un golpe como el trueno, se partió en dos y comenzó a inundarse. Las madres rompieron en llantos y sus lágrimas se unieron a la tempestad y a las aguas mágicas del estanque. La visión se desvaneció.

El Rey Lot está enfurecido. ¡Su hijo, secuestrado y enviado al mar para perecer! Junto con las otras víctimas del secuestro, hace un gran juramento. Envía a sus vasallos la flecha de la guerra y una invitación a sus aliados.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¡Malahaut humillado! Será un gran aliado y no lo trataremos como menos que el mejor rey por debajo de Pendragón. Pero si mantiene los términos de su vasallaje, sus caballeros serán una gran incorporación junto a los nuestros».

Salisbury: «¿Cómo puede alguien no creer en este rey! ¿Os distéis cuenta de que lleva una imagen de la Virgen en el interior su escudo?».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Malahaut: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Roestoc: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 513

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Leicester.

INVITADOS ESPECIALES

La corte está repleta de hombres nobles o sus enviados, especialmente aquellos que tienen hijas en edad casadera. La mayoría de las mujeres nobles también están presentes y la corte es una verdadera colmena de sonrisas, risas, alegría y celos por la atención del Alto Rey.

COTILLEO

— Bueno, yo lo supe todo el tiempo, ya sabes, que Arturo era verdaderamente el Pendragón. Una de las criadas de Brastias me lo dijo, cuando yo estaba en Cirencester, ¿os acordáis?, hace muchos años.

— Ch, ch, qué mentiras. Si mi propia madre no lo sabía, tú menos, querida. Yo pienso que era el Rey Uriens quien más se acercaba cuando dijo que el coraje en las venas de Arturo mostraba su parentesco con Uther.

— Bueno, mientras vosotras, chicas, cotilleáis, yo tengo noticias de verdad: alguien ha hecho algo terrible en las tierras

del norte. ¿No lo habéis escuchado? Cientos de niños han sido secuestrados, robados de sus cunas como si lo hubieran hecho hadas. Y luego, todos ellos han muerto, quizás como un sacrificio pagano.

—¡Oh, no puede ser! ¿Quién haría algo así?

—Ya sabes, esto antiguamente era una tierra pagana, pero todo el mundo piensa que fue Merlín. Estaba merodeando alrededor de los castillos de muchas de las familias afectadas. Nunca puedes decir en qué anda ese viejo diablo, ya sabes.

—Bueno, alguna magia pagana es buena. Excalibur no es un arma común, ya sabes. Es mágica, forjada por las hadas en la Tierra de la Juventud para que la usaran sus dioses. Arturo es merecedor de la hoja porque él es el Adalid... Los paganos dicen que es la reencarnación de su propio héroe, un dios durmiente, que ha venido a salvar la tierra en estos tiempos de necesidad.

—Bueno, no sé, pero el rey está buscando una esposa, según dicen. Por eso Margawse estaba aquí, para ofrecer a su hija como parte de un plan de paz que dividiría Britania entre Arturo y Lot. ¿Pensáis que el rey aceptará?

NOTICIAS

Kay: «El Rey Pellinore ha venido para ayudar a Arturo en la guerra y está pasando el invierno en Carlion para empezar pronto el año que viene. Otros caballeros también se han quedado el invierno».

Brastias: «Los norteños se han reunido otra vez. ¡Esta vez no escapan!».

Merlín: «La Dama del Lago que fue asesinada se llamaba Nieve y era una de las peores mujeres que jamás han llevado el báculo y la copa del oficio. La hermandad está mejor sin ella, aunque es muy malo para la corte que el Caballero de las Dos Espadas la asesinara. Nos vendría bien usar un hombre como él estos días, pero predigo que sus hazañas todavía no han finalizado».

Duque Cadur: «El nuevo Rey de Malahaut también ha cogido el antiguo título de su padre, pero lo ha cambiado un poco: su padre fue coronado el "Rey Centurión", pero Barant se llama a sí mismo el "Rey de los Cien Caballeros"».

CONVERSACIÓN REAL

Los eventos de los niños perdidos en las tierras del norte, si son verdad, son una atrocidad. El Rey Arturo le ha ordenado a Merlín que averigüe la verdad del asunto.

Las discusiones de Caballería continúan. El rey está tan entusiasmado sobre este tema que detiene su trabajo para discutir con cualquier caballero que muestra un interés sincero.

INTRIGA

El rey sufre pesadillas. ¿Quizás está embrujado? ¿Quizás se está volviendo loco? Nadie lo sabe, excepto Merlín, y ¿quién se atreve a preguntar al Archimago?



Eventos

El ejército rebelde del norte avanza hacia el sur, enfrentado a los movimientos tácticos de Arturo. Los ejércitos se reúnen, al fin, en el campo cerca del Castillo de Terrabil (el moderno Castillo de Eccleshall), situado en Cameliard, al noroeste de Stafford.

BATALLA DE TERRABIL

Aquí ocurren dos eventos que son muy importantes. El primero, la noche antes de la batalla, dos caballeros, que los guardias no reconocen, se aproximan al campamento de Arturo y devuelven un prisionero. Magullado y ensangrentado, el Rey Ryons es recibido por el Pendragón y encadenado, ya que se niega a rendirse honorablemente.

Segundo, la mañana de la batalla, Merlín se le aparece al Rey Lot, lo rodea con una barrera mágica y lo fascina conversando, con lo que pierde la noción del tiempo. Cuando Lot se da cuenta de lo que ha sucedido, sus aliados han sido derrotados. Impávido, se levanta y conduce a su hombres (que han esperado pacientemente todo este tiempo, o que quizás también estaban hechizados) contra el ejército de Arturo, ya en formación.

Sir Nero lidera a la mitad del ejército rebelde contra Arturo encolerizado porque su hermano mayor Ryons haya sido capturado, enfurecido porque su aliado el Rey Lot está ausente y como loco por su juventud impetuosa.

LA BATALLA DE LA MAÑANA

Los dos ejércitos se despiertan pronto y la batalla empieza inmediatamente después de las primeras luces.

Duración de la batalla: 7 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 12)

Sir Nero (Batalla = 18)

Modificadores

Arturo supera en número al enemigo: +5

Nero está inspirado por Amor (familia): +10

La lucha

Rondas 1-7: Normales.

Sir Nero, al igual que su hermano el Rey Ryons, es el hijo de un gigante y una hechicera. Puede encontrarse a los caballeros jugadores cara a cara (en tal caso, debes usar las estadísticas del caballero feérico de **Pendragón**, Apéndice 2).

Después de la batalla

Vencedor: Arturo. Victoria no decisiva.

Botín: Ninguno.

Gloria: 60 por ronda.

El ejército de Arturo observa cómo el de Nero huye, pero no

tiene tiempo para perseguirlo o para celebrarlo antes de que llegue otro ejército, que se despliega velozmente para cargar. Arturo ordena a toda prisa a su ejército que vuelva a formar. Muchos heridos se unen a las filas, sabiendo lo desesperada que se presenta la batalla.

Afortunadamente, otro extraño, liderando una partida de caballeros e infantes frescos, se aproxima y se ofrece al servicio de Arturo.

Heráldica +7. Éxito = es el Rey Pellinore.

Al ejército de Pellinore se le concede el centro en la próxima batalla.

LA BATALLA DE LA TARDE

El Rey Lot ha sido fascinado por Ilusión de Merlín esta mañana, pero se libera por sí mismo al fin y reúne a su ejército contra Arturo. Se da cuenta de que es demasiado tarde para ayudar a sus aliados, pero se lanza él mismo, lleno de odio, contra Arturo.

Duración de la batalla: 4 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 12)

El Rey Lot (Batalla = 25)

Modificadores

Arturo supera en número a su enemigo: +5

El ejército de Arturo está cansado: -5

El ejército de Arturo ya ha salido victorioso hoy: +5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Ronda 2: Dos caballeros salen de su escondite y atacan el flanco de Lot. Matan a los caballeros y dispersan a sus enemigos sin ayuda como una tormenta. El ejército de Lot pierde la moral. El de Arturo gana un modificador de +5 a las tiradas de Unidad de Batalla en esta ronda y en la siguiente.

Ronda 3: Normal. El Rey Lot y el Rey Pellinore chocan. Con potentes golpes que desparraman gotas de sangre y trozos de armadura y piel por el del campo, los dos potentes héroes luchan hasta que, al fin, Pellinore da el golpe de gracia a Lot, atravesándolo desde el cráneo hasta los dientes. Los rebeldes se quedan aturdidos por un momento, luego se rinden o se dan la vuelta y huyen. El ejército de Arturo gana un modificador de +5 a las tiradas de Unidad de Batalla esta ronda.

Ronda 4: Los caballeros de Arturo pueden perseguir al ejército enemigo.

Después de la batalla

Vencedor: Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 3 caballos de batalla, 3 palafrenes, 8 £ en bienes.

Gloria: 60 por ronda.

Arturo manda levantar una magnífica tumba para cubrir las sepulturas de los doce reyes enemigos que han muerto ahí. Coge al ejército que le queda y marcha hacia el norte para apoderarse de las posesiones y tierras de todos los que se le han opuesto. Norgales cae, al igual que Lothian. Arturo toma por la fuerza las tierras de los reyes muertos y sus puntos fuertes son ocupados por su ejército.

LA TUMBA DE LOS DOCE REYES

Localización: Cerca del Castillo de Terrabil.

Trece figuras recubiertas de oro que brillan a la luz del sol componen este monumento. Una es el joven Rey Arturo, que está de pie de forma triunfante delante de los otros doce. El resto de estatuas están arrodilladas sobre sus lápidas de mármol, cada una de ellas sostiene una vela que arde perpetuamente (ayudadas por la magia de Merlín). Once de los doce se arrodilla en sumisión. El doceavo, el Rey Lot, es más grande que el resto de reyes muertos. En lugar de inclinarse con la cabeza bajada, está de pie con los ojos elevados hacia Arturo.

Secreto: Merlín le dice a Arturo: «Cuando yo muera, estas candelas dejarán de arder».

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Recemos por que esta sea la última de aquellas atroces batallas. Ciertamente la Virgen de las Batallas ha estado con nosotros. Pero por el bien del pueblo, nuestras granjas y especialmente nuestras viudas, ¡bebamos por que este sea el fin de las luchas!».

Salisbury: «Yo deseo que sigamos luchando, ¡siempre que sea fuera de Logres!».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Norte de Cambria: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Cameliard: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 514

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Carlion.

INVITADOS ESPECIALES

El Rey Pellinore.

Enviados del Rey Leodegrance, cuyos sirvientes rápidamente hacen saber lo que está pasando: sus señores han venido a tratar sobre el matrimonio del Rey Arturo y Lady Ginebra, hija (única) del Rey Leodegrance de Cameliard.

COTILLEO

—¡Victoria al fin! Ahora todos los britanos son un reino de nuevo. ¡Gloria al Rey Arturo!

—¡Una boda! Ginebra es una buena pareja para Arturo, aunque tengo que preguntar qué le gusta más de ella: ella misma, su dote o la Mesa Redonda de Uther. Oh, estoy segura de que es amor. El joven rey está embelesado por su belleza y sus ideas de juventud. Y esa estúpida no tiene cerebro en la cabeza con el que molestarlo.

—Una boda será excelente. Piensa en la comida, los visitantes, los mercaderes con sus mercancías... Apuesto a que todos los caballeros y las damas de la región vienen para festejar y retozar.

—¿Lo habéis oído? Fue el Rey Lot quien ordenó que se mata- ra a todos esos bebés. Una bruja dijo que uno de ellos era hijo de él y que lo mataría cuando creciera, así que el rey ordenó matarlos a todos.

—En cualquier caso —la fulmina con la mirada—, este matrimonio está bien, pero solo es por conveniencia, ya sabes. Arturo no ama a esa chica, no importa lo guapa que sea. Solo quiere la Mesa Redonda que el padre de ella ha guardado desde que murió Uther.

NOTICIAS

Kay: «Este es un evento importante y se espera que todo el mundo contribuya. ¡Impuestos extras este año!».

Gawain: «Un matrimonio para el rey es algo importante. Ginebra es una mujer hermosa e inteligente... ¡Nunca tuvo nada que hacer conmigo, después de todo!».

Brastias: «Los córnicos están otra vez en problemas. Ahora que el Rey Idres está muerto, todos los de Cornualles y Bretaña están sumidos en una lucha de poder por su Alto Reinado».

Griflet: «Este año los sajones no suponen una amenaza real. Nuestras guarniciones están en buen estado y ellos están guerreando consigo mismos, según he oído».

Merlín: «El matrimonio del Alto Rey con esta reina consuma las leyes más antiguas de la Tierra. Los poderosos Antiguos Caminos serán consumados cuando el Rey del Pueblo se case con la Reina de la Tierra».

CONVERSACIÓN REAL

«Los caballeros son especiales y pensamos que cada uno debe tener su propio escudo de armas. Los que somos parientes debemos mantener los nuestros similares, eso es natural, pero cada uno de nosotros también somos importantes y debemos tener nuestras propias armas, no solo los reyes y los nobles, sino cada caballero».

INTRIGA

Merlín no está contento con el matrimonio del rey con Ginebra, pues ha vislumbrado un mal presagio sobre el futuro. Sin embargo, el rey está realmente enamorado de Ginebra y no lo escuchará.



Ginebra

TRAS VER POR PRIMERA VEZ A GINEBRA

Ginebra es ampliamente conocida por ser la mujer más bella de toda Britania y quizás de toda la cristiandad. Es imposible mirarla sin experimentar ciertas reacciones viscerales. Para los hombres, la reacción más frecuente es el deseo; para las mujeres, la confianza.

HOMBRES

La primera vez que los hombres ponen los ojos en Ginebra deben hacer una tirada de Lujurioso con un modificador de +10, con los resultados que se muestran a continuación.

Resultado de Lujurioso	Efecto
Crítico	Estás completamente embelesado por su belleza y tienes muchas dificultades para actuar con normalidad en su presencia. Ganas una pasión de Amor Cortés (Ginebra) igual a $3d6+10$.
Éxito	La querías si tal confesión pudiera dar sus frutos, pero por supuesto que no lo haría (después de todo, ¡es la esposa del rey!). Ganas una pasión de Amor Cortés (Ginebra) igual a $3d6$.
Fallo	Es realmente deslumbrante, pero de algún modo simplemente no es tu tipo (podrían ser sus ojos grises o su perfección o que sabes que una mujer como ella siempre causa problemas).
Pifia	Algo en ella te hace desconfiar. Ganas un rasgo dirigido de Sospecha (Ginebra) $+2d6$.

Si el personaje ya tiene una pasión de Amor o Amor Cortés mayor que el número que acaba de tirar para Ginebra, no gana ninguna pasión por la reina en esta ocasión, a menos que el jugador lo desee. Por otro lado, la nueva pasión de Amor Cortés (Ginebra) puede, a discreción del director de juego, sustituir o existir en armonía con el anterior Amor o Amor Cortés (esta es una excepción a la regla de que un caballero solo puede tener una pasión de Amor Cortés o de Amor por una única mujer en particular a la vez).

Los personajes masculinos también pueden adquirir la pasión de Amor Cortés (Ginebra) deliberadamente. En tal caso, se aplican las reglas normales y se tira $3d6+10$. En esta opción existe una alternativa segura al amor secreto: un caballero puede mostrar abiertamente la pasión de Amor Cortés (Ginebra), esforzándose para impresionarla lo suficiente como para ser invitado a unirse a los Caballeros de la Reina. No espera llegar a ser su amante, solo su sincero admirador. Alguien afectado por una pasión por un Amor Cortés indeseable podría incluso viajar para ver a Ginebra y, con suerte, sentirse satisfecho solo con esto.

En un tiempo relativamente corto, el efecto del encanto y la belleza de la reina se vuelve muy conocido. Sin embargo, un personaje que no desea poner otra pasión de Amor Cortés o Amor en riesgo tras verla por primera vez puede hacer una tirada por esa pasión enfrentada a la tirada de la pasión Amor Cortés (Ginebra). Si tiene éxito la tirada de la pasión de Amor Cortés/ Amor establecida, el personaje no se ve afectado por el encanto de Ginebra.

MUJERES

Las mujeres que vean por primera vez a Ginebra deben hacer una tirada del rasgo Confiada, con los resultados que se muestran a continuación.

Resultado de Confiada	Efecto
Crítico	Parece una mujer tan buena que harías cualquier cosa por servirla. Ganas un rasgo dirigido de Confiada (Ginebra) +2d6.
Éxito	La admiras mucho. Ganas un rasgo dirigido de Confiada (Ginebra) +1d3+1
Fallo	Es hermosa, pero solo es una mujer más. Sus acciones determinarán cómo te sientes respecto a ella.
Pifia	Te sientes amenazada por ella. Ganas un rasgo dirigido de Suspica (Ginebra) +1d3+1

Nota: Esta información sustituye a la que se encuentra en el cuadro de texto «Al contemplar por primera vez la perfección» de la página 205 de **Pendragón**.

EVENTOS

La historia de la boda de Arturo y Ginebra es una gran oportunidad para que el director de juego interprete un importante escenario social con los caballeros jugadores. Aun así, estos serán simples testigos de la mayoría de eventos, quizás compitiendo por marcas de experiencia que no sean de combate en las situaciones adecuadas. Y querrán estar en la boda de Arturo, aunque solo sea por los regalos y la Gloria...

El director de juego debe decidir cuánto pueden tolerar sus jugadores de una descripción larga. Ten valor e inténtalo: con las tiradas y marcas de experiencia suficientes, los jugadores pueden estar interesados incluso si la propia historia los aburre un poco. La mayoría incluso va a disfrutar el relato.

Sin embargo, si los jugadores están aburridos, saltate los detalles. Di solo que están al final de la multitud y que escuchan «algo de un escándalo de un tal sir Tor», etcétera.

LA BODA DE ARTURO

Tiene lugar una larga ceremonia en la que la familia real y su séquito asisten a misa y luego pasan a los votos matrimoniales. Poco después, todo el mundo se retira hacia el Gran Salón para la entrega de regalos a Arturo y Ginebra. Por la tarde, la pareja real corresponde y le da a cada uno un regalo para exhibir su generosidad.

LA ENTREGA DE REGALOS

Los grandes nobles piden sus regalos los primeros y luego el Arzobispo Dubricus pide (y recibe) el derecho de santuario para todas las iglesias en las tierras de Arturo. Después, los nobles menores y los Grandes Caballeros y, al final de la tarde, empiezan a pedir los caballeros ordinarios.

Los caballeros pueden pedir cualquier cosa que quieran y, si no es irracional, la obtienen. Sin embargo, rechazar un regalo que se pide de este modo es una acusación vergonzosa: un caballero pierde un punto de Honor si rechazan su regalo (los jugadores deben pedir cualquier cosa razonable a su posición y necesidad, a discreción del director de juego). Un caballero al que se censura de este modo todavía recibe algo de un valor apropiado.

En general, los personajes saben (y el director de juego debe contárselo a los jugadores) que un regalo apropiado para cualquier caballero es algo que tiene más o menos el valor de su salario anual, sumando o restando una pequeña cantidad. Puedes hacer una lista de lo que piden varios caballeros antes que los personajes de los jugadores y dejar luego a cada jugador elegir de la misma lista para estar seguro o probar otra cosa si lo desea.

Después de que todos hayan elegido, dile a cada uno de ellos qué marcas de rasgo han ganado, basándote en el tipo de regalo que han pedido, como se indica a continuación.

Modesto: Cualquier cosa que valga menos de 2/3 del salario anual del caballero.

Justo: Cualquier cosa que valga entre 2/3 y 1+1/3 del salario anual del caballero.

Egoísta: Cualquier cosa que valga entre 1+1/3 y el doble del salario anual del caballero (algo que valga más del doble del salario del caballero casi seguro le será denegado).

Si un caballero pide algo a elección del rey, Arturo le da una joya (o quizás una colección) que tenga el valor de la cantidad apropiada. Por ejemplo, un broche de oro con perlas, pendientes de oro con esmeraldas, un anillo de oro con un rubí, un gran brazalete de plata con la forma de un dragón, etcétera.

Si alguien pide muy poco, el Rey Arturo se lo concede y el personaje consigue una marca de Modesto. Luego el rey también da otro regalo: una bolsa de plata con una cantidad igual al salario anual del personaje.

Ten en cuenta que los regalos y bendiciones inmateriales también pueden pedirse, aunque las posesiones de tierras están más allá del ámbito de lo apropiado.

Especial: Al final de la entrega de regalos, un anciano se adelanta y le pide al Rey Arturo que haga a su hijo caballero.

El rey dice que un regalo tal no se da a la ligera y pide ver al chico. El nombre del joven es Tor y es ancho de hombros y corpulento. Arturo pregunta sobre su linaje y el anciano le cuenta que su padre es en realidad el Rey Pellinore. A Arturo le divierte la historia y acepta convertir al joven en un caballero.

Percepción. Éxito = te das cuenta de que sir Gawain y sus hermanos están cuchicheando algo, celosos de la atención que ha recibido sir Tor, que es el hijo del asesino de su padre.

Después de que a todos se les hayan concedido los regalos, se retiran al banquete.

EL ESPECTÁCULO

Los caballeros jugadores pueden presenciar los espectaculares eventos del banquete, ya sean invitados, sirvientes o espectadores.

En primer lugar, un venado blanco irrumpe en la habitación, saltando con agilidad las largas mesas. Después, un solo perro de caza blanco llega chocándose y derrapando entre los platos de la mesa, solo dos saltos por detrás del venado que huye. Luego 60 perros de caza negros aparecen por la puerta y entran en la habitación chocándose con todo el mundo mientras siguen al perro blanco.

DES +5. Éxito = sigues sentado cuando los perros saltan por encima y por debajo de ti.

El perro blanco muerde al venado blanco, que salta fuera del alcance de la vista cruzando la puerta. El perro blanco aterriza sobre un hombre que se levanta y se va con él. Luego una mujer, montada en un caballo blanco, entra por la puerta, sin que la molesten los 60 perros negros, que salen corriendo cuando pasa. Grita enfadada que el perro blanco era suyo y que quiere que se lo devuelvan, pero antes de que nadie pueda contestar, un caballero vestido de negro, montado en un gran caballo de batalla negro, pasa cabalgando, la coge de su propio caballo y se la lleva.

Los eventos con la mujer y el caballero son tan rápidos que nadie tiene la oportunidad de actuar. Todo el mundo se siente, sorprendido por lo que acaba de pasar.

Al final el rey habla:

—Bueno —dice Arturo—, ¡me alegro de que esto se haya acabado! ¡Qué alivio, sus gritos me daban dolor de cabeza!

—No, no, Arturo —dice Merlín, apresurándose hacia la mesa—. ¡Así no es como debes actuar! Si deseas que tu hermandad sea la mejor del mundo, tus caballeros deben estar inspirados para realizar hazañas grandiosas e inusuales. Acabamos de presenciar una maravilla, algo que no verás en cualquier corte ordinaria. Debes enviar a tus caballeros en una misión para resolver estos misterios.

—Tú me aconsejarás, Merlín —dice Arturo—. ¿A quién debemos enviar?

Por supuesto, aquí, el director de juego puede nombrar a un caballero jugador. La dificultad de estas misiones es que cada una es solo para cada uno de los personajes, lo que hará que los otros jugadores se aburran mientras sus personajes quizás solo consiguen unas pocas tiradas de

habilidades cortesanas. Por otro lado, el director de juego puede prescindir del canon e incluir a varios personajes en cada aventura (siempre deben tener cuidado para no ignorar a algunos jugadores). Si no se envía a ningún caballero jugador, Arturo dice:

—Dejadnos llamar primero a sir Gawain y enviarlo a recuperar el venado blanco. Llamad también a sir Tor, que ha sido nombrado caballero hoy, y que traiga de nuevo al can y al caballero o, de otro modo, que lo mate si no viene. Por último, llamad a sir Pellinore. Él debe traer de vuelta a la dama y al caballero, o, si no, que lo mate. Y estos caballeros realizarán todos maravillosas hazañas antes de que vuelvan.

Los tres caballeros aceptan sus honorables tareas y se van para armarse y luego marcharse con sus misiones. El banquete continúa.

EL TORNEO DE LA BODA

Un día después de la boda, se celebra un gran torneo. Por supuesto, los caballeros jugadores deben estar en él: los torneos son una gran oportunidad para probar sus habilidades no cortesanas en un ambiente relativamente seguro y especialmente para intentar hacer contactos con gente importante e interesante. Esto último tiene la atracción añadida de que permite que los caballeros presencien los resultados de las acciones de algunos Grandes Caballeros (asumiendo que los caballeros jugadores no sean ellos mismos Grandes Caballeros en este momento).

Este es un torneo regio a la antigua usanza (ver «Torneos» en la introducción de este libro). Los equipos son los caballeros de Logres contra los caballeros de fuera de Logres. Lo que se juegan es por Amor (esto es, las armas son embotadas y no se apuesta el equipo) para probar que les gusta el Rey Arturo. Competir es un medio de mostrar el agradecimiento por sus regalos y su liderato proporcionándole un gran entretenimiento.

El torneo dura varios días. Es tan largo que algunos días los caballeros no tienen eventos programados. Deja que cada jugador decida lo que hace su personaje durante este tiempo. Por ello, pueden estar ocupados con cualquier otra cosa fuera de las tribunas reales y no ver algunos de los eventos destacables que se describen a continuación (sin embargo, seguramente oirán hablar de ellos más tarde).

DÍA UNO

Excelente competición en las justas de sir Lamorak, el hijo del Rey Pellinore.

A primeras horas de la tarde, dos caballeros, sir Sorlouse y sir Brian del Bosque, detienen temporalmente todo cuando aparecen e informan al Rey Arturo de que «el caballero que siguió al venado blanco» los envía. Cuentan cómo luchaban entre ellos por el derecho de irse a una aventura cuando el caballero anteriormente mencionado los detuvo, les hizo entrar en razón y los envió aquí.

Más adelante durante la tarde, dos caballeros más, sir Felot de Langduk y sir Petipace de Winchelsea, llegan y cuentan cómo fueron derrotados por «el caballero que fue a la misión del caballero que se fue con el perro».

En el banquete, la escena de caza hecha de caramelo hilado de varios colores ha alcanzado el tamaño de una mesa, un malabarista da volteretas y lanza cuchillos al mismo tiempo y Merlín canta un relato heroico sobre el Rey Bran luchando contra los irlandeses.

DÍA DOS

Hervis de Revel gana la justa.

Los plebeyos han linchado a una pareja de ladrones.

Por la mañana, sir Ablamor del Pantano llega con una dama muerta en su silla. Antes de que se complete el torneo, cuenta cómo «el caballero que siguió al venado blanco» (esto es, el joven sir Gawain) mató al ciervo blanco, que era su mascota, la que le dio su amada. En consecuencia, Ablamor luchó contra ese caballero, pero fue derrotado. Intentó rendirse, pero el caballero que siguió al venado blanco lo había matado... si no fuera por que esta dama se interpuso rogando clemencia y recibió el golpe en su lugar. Por ello, la mató. El caballero que siguió al venado blanco la ha matado. Todo el mundo queda impactado.

Por la noche, sir Gawain vuelve y con gran vergüenza relata sus hazañas y fechorías. Esta historia es la misma que ha contado sir Ablamor del Pantano. Continúa contando cómo su escudero y él fueron atacados por vasallos de sir Ablamor después de que el señor dejara el castillo. Habría muerto, pero cuatro mujeres les rogaron por su vida y lo perdonaron.

La Reina Ginebra reprende a Gawain severamente, recordándole que vive porque obtuvo la misericordia que no ofreció cuando asesinó a la dama. Gawain llora y expresa su terrible pena por haber matado a la mujer. Luego jura ayudar siempre a las mujeres (y nunca romper el juramento desde este día en adelante). Esta acción ayuda a establecer la nueva tendencia de honrar a las mujeres, la cual inauguró Ginebra.

En el banquete, las sirvientas, escuderos y pajes están todos vestidos exactamente con la misma librea que lleva cascabels. Cinco monjes recitan parte de la vida de San Patricio en perfecta armonía.

DÍA TRES

Sir Tor vuelve con el perro de caza blanco. Cuenta cómo se lo quitó a unas damas y que al día siguiente luchó con sir Ablellus por él. Cuenta que habría perdonado al caballero, pero una dama pidió su muerte.

Sir Pellinore vuelve al anochecer con la dama de su misión, que de hecho es Nimue, la joven Dama del Lago. Cuenta un relato de cómo pasó por delante de una joven muchacha con su amante muerto en el camino de ida. Más tarde, a la vuelta, la encontró asesinada por leones. Merlín condena a Pellinore y predice un destino aciago, contándole a Pellinore que era su propia hija a quien ha fallado y que este acto le traería su destino aciago. Pellinore acepta esta profecía estoicamente.

El Rey Arturo elogia a los dos recién nombrados caballeros, sir Tor y su padre, el Rey Pellinore, y le da a sir Tor algunas tierras para mantenerlo en la riqueza.

El torneo finaliza con los regalos, premios y felicitaciones habituales.



Nimue

En el banquete, hay un enorme pastel con cientos de campanillas, un ilusionista representa el truco de la cuerda y un maravilloso cuentacuentos de Carmarthen entretiene a los invitados.

Nota: Sir Tor es un buen personaje para asociarlo con los caballeros jugadores. Supuestamente, se encuentra en su mismo nivel de integración en la corte, más o menos. Está destinado a convertirse en cortesano, muy bueno en Juegos, Torneo y varias habilidades de entretenimiento; conoce todo sobre todas las mujeres de la corte y es bastante letal con la espada. Más adelante, los caballeros jugadores a los que les gusta la interacción social serán instados a buscar a sir Tor para conseguir información.

LA MESA REDONDA

La Mesa Redonda es uno de los objetivos de juego más importantes de ahora en adelante. Todo el mundo quiere estar en ella, pero no todo el mundo está cualificado. Sus miembros son especiales y se les debe tratar como tales. Si no, se corre el riesgo de degradar los valores del juego.

En general, la norma para que le pidan a alguien formar parte de la Mesa Redonda es que el caballero sea gentil, que tenga éxito en sus aventuras por el bien del reino y que sea famoso. Debe haber una vacante en la mesa, por supuesto, momento en el cual el rey invita al candidato adecuado a unirse. Nunca nadie ha rechazado la invitación. Unirse a la Mesa Redonda es «ganar el juego», tanto como puede conseguirse en **Pendragón**.

Una vez en la Mesa Redonda, la vida de un caballero jugador no cambia significativamente. No necesita mudarse a la corte real y trabajar para el rey (aunque es posible), sino que continúa con su antigua vida, con sus compañeros habituales, pero con este nuevo título y una fuente de ingresos suficiente para mantener un estilo de vida Rico.

Cumplir los requisitos para la Mesa Redonda: La institución de la Mesa Redonda de Arturo empieza este año, en el 514. Los caballeros jugadores pueden cumplir los requisitos, así que deben echarle un ojo detenidamente a la institución. Malory afirma que el Rey Leodegrance le dio la Mesa Redonda, la cual tiene asientos para 150 hombres, al Rey Arturo como parte de la dote de Ginebra. También le dio 100 caballeros que reunían las condiciones para llenar la mayoría de sus asientos, dejando a Arturo que eligiera otros cincuenta.

Con la ayuda de Merlín, Arturo reúne 28 caballeros, «pero no pudieron encontrarse más» (Malory III, 2). Los otros 22 asientos serán ocupados finalmente por personalidades como Gawain, Pellinore y Tor. Cuando los caballeros mueren o se retiran, los recién llegados a la hermandad pueden tomar sus lugares.

El trabajo de Arturo de llenar los asientos se hace más fácil dado que los nombres de los candidatos aparecen de forma mágica en oro en lo alto de los asientos de la Mesa para indicar qué asiento es de cada uno. Por desgracia, el trabajo del director de juego es más difícil, por ello ofrecemos estas directrices:

- ✦ Los caballeros deben tener al menos 8000 puntos de Gloria para estar cualificados.

- ✦ Los candidatos generalmente deben haber demostrado que son caballeros gentiles y haber actuado para apoyar el ascenso de Arturo al poder, incluyendo luchar en sus batallas y servirlo en misiones especiales. La riqueza no es lo importante aquí, sino la virtud.
- ✦ El Rey Leodegrance podría haber designado a cualquiera que deseara a la mesa. Si los caballeros jugadores han llamado su atención, pueden haber sido asignados entre los 100 primeros caballeros (¡quizás todos los caballeros jugadores estén ya en ella!).
- ✦ Si el director de juego lo desea, los nuevos jugadores pueden crearse un personaje que tenga experiencia previa y la suficiente edad para alcanzar ya el estatus de la Mesa Redonda. El principal problema de este nivel de juego es que las estadísticas de la mayoría del material publicado (incluido este libro) tendrán que mejorarse para ofrecer un reto suficiente para un grupo de tales personajes.
- ✦ Ten en cuenta que incluso los enemigos a veces se unen: se le puede ofrecer ser miembro de la Mesa Redonda a un enemigo de Arturo si demuestra que es lo suficientemente honorable y capaz, por eso incluso a un caballero jugador que se ha resistido a Arturo se le puede ofrecer tal oportunidad. Tales esfuerzos para resistir a Arturo, sin embargo, son muy peligrosos. Ninguno de los leales caballeros de Arturo se controla mucho a la hora de derrotar a sus enemigos, por lo que etiquetarse a uno mismo como enemigo suele ser fatal si Lancelot o Gawain y sus hermanos te encuentran.

En verdad, Arturo podría designar a cualquiera por la razón que quisiera. Algunas veces sus elecciones nos parecen arbitrarias. ¿Quién puede entender las razones de un rey realmente sabio y virtuoso?

Primeros nombramientos: Baudwin de Britania; sir Héctor (el padre adoptivo de Arturo); sir Brastias; el Rey Alain de Escavalon (anteriormente sir Alain de Carlion); Cadur de Cornualles; otros condes y duques notables.

Nombramientos posteriores: Independientemente del periodo de juego, los miembros deben estar cualificados solo por la virtud y las grandes hazañas.

Ten en cuenta que hasta en el Periodo de la Búsqueda del Grial hay pocos cambios en sus miembros. Pronto las guerras y las aventuras se ven reemplazadas por los torneos, y, por su edad, los miembros de la Mesa Redonda apenas cambian. Las numerosas muertes de la Búsqueda del Grial cambiarán este hecho.

REPRESIÓN DE LOS REBELDES

En algunas zonas aún hay antiguos vasallos de varios señores muertos que no se han rendido. Arturo envía pequeñas fuerzas para reprimirlos.

Gancho para los jugadores: Este es precisamente el tipo de evento donde los caballeros jugadores pueden ganar Gloria y, quizás, recompensas.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Estamos comprometidos con reestablecer el equilibrio del mundo y trabajaré con mi querida esposa Ginebra con ese fin. El mundo de los hombres está claro: matamos y morimos, y los poetas y cuentacuentos registran nuestro paso. Pero ¿y las mujeres? ¿Dónde está su reino tan claramente establecido de ahora en adelante? La buena mujer, nuestra Reina, buscará la expresión de este testimonio en nuestra buena corte».

Salisbury: (*Risa bien intencionada*) «¿Entendéis algo de lo que dice nuestro rey loco de amor?».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la bendición de la boda del rey, jسته año toda Britania gana un modificador de -10 a la tirada de Mal Tiempo Inicial!

Año 515

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Silchester.

INVITADOS ESPECIALES

Muchos señores y damas del reino.

Un navío bizantino llega durante las tormentas de invierno con el joven sobrino del emperador de Bizancio. Se llama Sagramor y, al principio, «de Bizancio». Busca averiguar si la gloria y la virtud de la corte del Rey Arturo, de las que ha oído hablar incluso en Bizancio, es verdadera.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

El Rey Pellinore.

COTILLO

— El Rey Pellinore es el mejor caballero del reino. Verdaderamente es el más fuerte y el más persistente... ¿Quién más podría seguir con la caza de esa maldita Bestia Aulladora? Sus habilidades militares son intachables: venció al Rey Arturo en una lucha, mató al Rey Lot en batalla y mantuvo a raya a todos los que fueron cuando justó en la fuente. Realmente merece ese asiento junto a Arturo en la Mesa Redonda.

— Su hijo, el joven sir Tor, realmente promete, ¿verdad? Esto solo lo prueba: es la sangre de un hombre lo que lo hace grande.

— Bueno, sir Gawain seguramente ha aprendido una lección sobre las mujeres del modo más duro, ¿no? Es como un hombre nuevo ahora que ha descubierto los modales.

— Algunos de los caballeros mantenidos han visto al Caballero Marrón de las Tierras Salvajes. Los ayudó cuando estaban en peligro en las tierras salvajes. Todavía nadie está seguro de su nombre...

NOTICIAS

Brastias: «La rebelión ha acabado por ahora. He contado a los señores del norte presentes y la mayoría de los importantes están aquí. Unos pocos años para barrer los reductos y tendremos todos los caminos antiguos limpios de nuevo. Estoy contento, podemos utilizar su ayuda. Esos sajones se están volviendo cada vez más atrevidos en sus incursiones. Es cuestión de tiempo que les demos una lección».

INTRIGA

El Rey Idres de Cornualles ha muerto. Su hijo, Mark, es el nuevo rey. Tiene grandes dominios en Breña y Cornualles.

EVENTOS

Lo más importante es que el Rey Arturo, sin razón pública aparente, aparece en sayal y hace una humilde peregrinación al santuario de San Albans, donde permanece 40 días rezando.

Ni su corte ni él dicen nada sobre sus razones para hacer esto.

EL GOLPE DOLOROSO (EVENTO SECRETO)

Fuente: Malory II, 12-15.

Sir Balin continúa su camino por Britania, buscando al maligno Caballero Invisible. Entra en el Bosque Perilous y encuentra el camino a Listeneisse, al castillo del Rey Pellam. Aquí se rompen todas las reglas de la hospitalidad.

Sir Balin es atacado por el Caballero Invisible y arremete, matando al vil cobarde. Luego averigua que su anfitrión, el Rey Pellam, es en realidad el hermano del Caballero Invisible. El rey persigue a Balin por el castillo para matarlo. Balin al final agarra una lanza de una pared y, con ella, derriba al rey. Todo el castillo se agita, retumba y cae al suelo destruido.

El reino entero yace yermo y en adelante recibe el nombre del Yermo (el nombre moderno de esta región es el Distrito de los Lagos). Una vez se entra en él, las fronteras del Yermo son ilimitadas, ya que el Reino de las Hadas se superpone aquí al mundo natural. Asimismo, el Yermo invisible, el que habita las almas de los hombres, se desata en el reino.

El Encantamiento de Britania (ver cuadro de texto en la página 185 de **Pendragón**) empezó con este evento. Se extiende poco a poco y finalmente cubre toda la isla. Pero eso será dentro de muchos años.

LA MUERTE DE BALIN (EVENTO SECRETO)

Fuente: Malory II, 16-19.

Sir Balin vaga desde las ruinas del Castillo del Grial solo para encontrar su fin cuando se le dan nuevas armas y se le dice que luche contra el Caballero Rojo en un vado cercano (le dijeron que hacer esto era la costumbre local entre los caballeros).

Por ello sir Balin lucha hasta la muerte contra su propio hermano Balan, pues esa es la identidad del Caballero Rojo. Ninguno de los dos reconoce al otro. Los dos caballeros mueren aquí y Merlín los entierra en una gran tumba. Con ello acaba la historia de sir Balin.

Nota: Las aventuras del Capítulo 5, «Gran aventura en el Yermo», pueden aparecer en cualquier momento a partir de ahora.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Aquí estamos, dos años de paz. No me olvidaré de mantener los castillos en condiciones, pero también voy a honrar a Dios con nuevas iglesias».

Salisbury: «El rey nos ha prometido algún dinero para fortalecer Sarum y algún que otro castillo del condado. Voy a necesitar vuestras ideas y sugerencias sobre dónde debería gastarse. Lo pediré hasta que lo consigamos».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Ninguno.

Año 516

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Carlion.

INVITADOS ESPECIALES

Muchos señores y damas del reino.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Sir Bedivere, el copero de Arturo.

COTILLEO

— Ese sir Sagremor es realmente un tipo elegante. ¿Os podéis imaginar a Dodinas atreviéndose a retarlo? Sagremor es tan civilizado. ¿No os encanta su acento griego?

— ¡Acento! ¿Y qué me decís de sus hazañas? En la misión luchó el primero contra todos los enemigos, directamente lanzándose al combate aquí y allí. Venció a sajones, caballeros de rapiña y bandidos con la misma facilidad. ¡Y es tan guapo! Es tan entusiasta luchando que todo el mundo lo llama «le Desirous».

— Dodinas es el más entusiasta, si me preguntas. Hervis, Brastias..., todos esos viejos caballeros han probado durante mucho tiempo ser competentes, pero Dodinas hace que me dé un vuelvo el corazón. Me encantan esos ojos negros galeses. Todos esos jóvenes caballeros son así, ya sabes. No solo son buenos luchadores como los viejos, ya me entiendes, sino que son galantes también. ¡Bien vestidos, con las uñas limpias y una ropa tan espléndida!

— Di lo que quieras, Bedivere es el mejor hombre. Es un hombre bueno y firme, no uno tonto y estúpido, sino lo suficientemente valiente como para cuidar de una familia o de un reino.

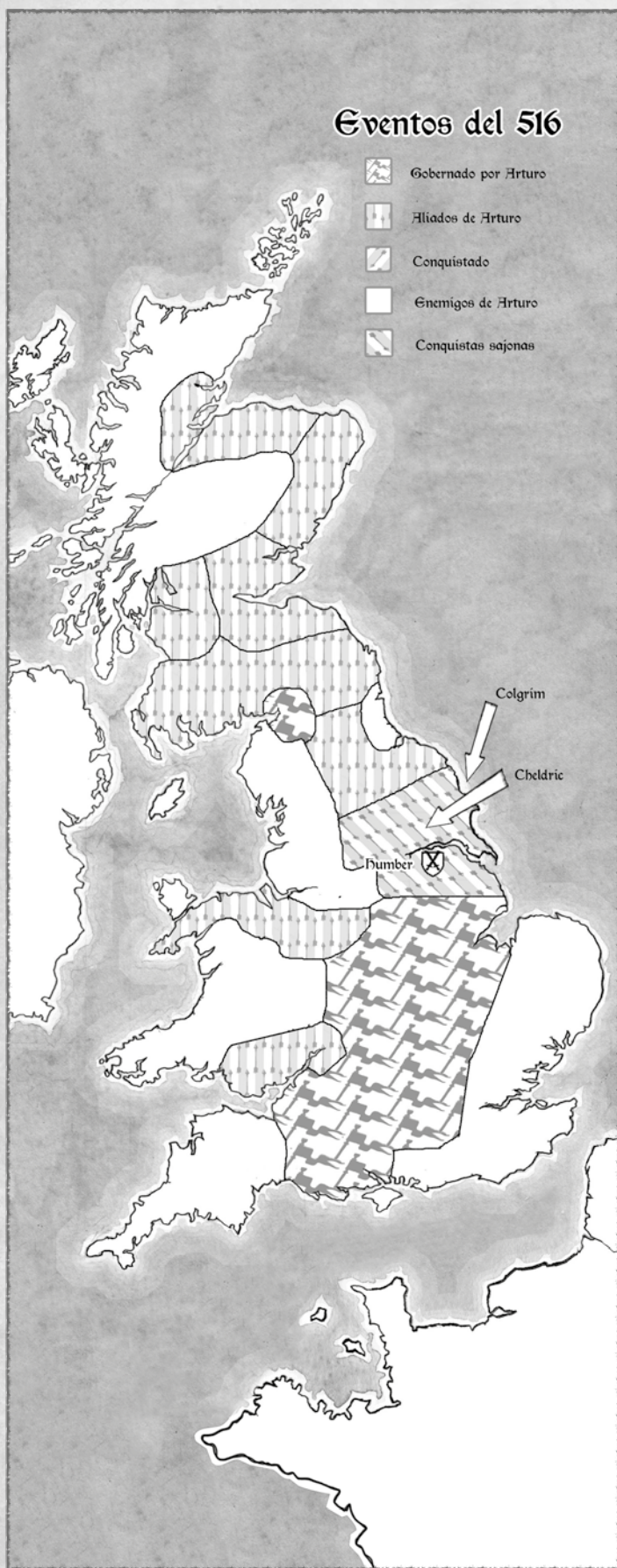
— El rey sin duda se ha vuelto religioso, ¿no? La penitencia de Arturo fue realmente impresionante, ¿verdad? Yo creo que es porque mató a su familia política, al Rey Lot, y a muchos otros buenos caballeros britanos.

— Yo no. Bueno, quizás sí estaba relacionado con matar a Lot también.

— Bueno, sea lo que sea, realmente pagó sus deudas. ¿Imaginas a un rey degradándose a sí mismo tanto? Por supuesto

Eventos del 516

-  Gobernado por Arturo
-  Aliados de Arturo
-  Conquistado
-  Enemigos de Arturo
-  Conquistas sajonas



que tenía que hacerlo, supongo, ya que nadie puede escapar de la ira de Dios por sus fechorías.

—Bueno, yo espero que Dios haya perdonado al rey como has hecho tú, sean cuales sean sus pecados.

NOTICIAS

Kay: «Este caballero griego tiene que ser una broma. Bravo y atrevido... ¡Ja! Después de cada lucha se para y se cae como un saco vacío y luego anda deprimido como un pez muerto. ¿“Le Desirous” lo llaman? ¡Yo lo llamaré “le Mort Jeune” [“el muerto joven”]!».

Brastias: «Vamos a ir otra vez tras los sajones. Se han salido con la suya con sus incursiones año tras año durante demasiado tiempo. Ahora los tenemos entre la espada y la pared».

Griflet: «¿Has visto este formidable casco? Se llama yelmo cerrado. Bueno, claro que puedes ver fuera de él..., solo vas a mirar al enemigo de frente en cualquier caso, ¿no? En serio, se puede ver bastante bien».

Merlín: «Cada cambio puede ser un desastre si solo ves el lado oscuro, pero el mundo se mueve de la oscuridad a la luz y a la oscuridad otra vez, cambiando siempre y para siempre. Vivimos en un momento de cambio. Mientras la tierra gira, tiene lugar una gran transformación. La magia y los milagros de la tierra continuarán creciendo.

El mundo está preparándose para nosotros, revelando las maravillas y los horrores de la magia que subyacen en él. Estos eventos continuarán, cada uno trayendo un reto de mayores proporciones hasta que revele la mayor de todas las misiones, después de la cual todas las partes del mundo serán una otra vez».

INTRIGA

La amante de sir Kay va a tener un bebé.

EVENTOS

Un ejército de sajones y otros filibusteros desembarcan en Deira y, a marcha forzada, sorprenden a los defensores y toman la ciudad de Eburacum. El Rey de los Cien Caballeros apenas logra escapar, huyendo en dirección norte a Catterick. La ciudad se rinde.

Tras recibir la noticia de esta guerra inminente, Arturo está muy enfadado. Ha tenido poco tiempo para pasarlo con su hermosa esposa. Envía un mensaje a su ejército para que acuda en su ayuda, pero sale con solo sus caballeros mantenidos, unos cuantos caballeros visitantes, algunos caballeros de la Mesa Redonda y cualquiera que a lo largo del camino se haya presentado voluntario para ayudar. También se lleva a Ginebra consigo, cosa que lo ralentiza lo suficiente como para que parte del ejército lo alcance.

Sir Kay trae dos pabellones que se levantan el uno junto al otro, donde Arturo y Ginebra descansan cada noche.

LA BATALLA DE HUMBER

Fuentes: Malory IV, 2-4; Geoffrey IX, 1.

Los ejércitos se encuentran en el norte de Lincoln, cerca del lugar de la próxima aventura LA ABADÍA DE BAELE. La batalla tiene cuatro partes, incluido el asedio de Eburacum.

Arturo llega después del mediodía para enterarse de que el enemigo lo está esperando. Tras escuchar sobre la pequeña fuerza de Arturo, los sajones atacan en poco tiempo.

LA BATALLA DE LA TARDE

Duración de la batalla: 2 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 15)

Colgrin de Sajonia (Batalla = 17)

Modificadores

El ejército de Arturo está muy superado en número: -10

El ejército de Arturo ha sido sorprendido: -5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Ronda 2: Las tropas de Arturo lo pasan muy mal. Cuando cae la noche, el ejército de Arturo se retira del campo y los invasores los persiguen.

Después de la batalla

Vencedor: Invasores. Victoria decisiva.

Botín: Ninguno para el bando de Arturo.

Gloria: 45 por ronda, $\times \frac{1}{2}$ por ser derrotados.

Sin embargo, los comandantes de Arturo se niegan a ser derrotados y pasan la noche reagrupando a sus hombres.

LA BATALLA DE LA NOCHE

Más tarde, los reyes extranjeros sorprenden al ejército de Arturo con un ataque nocturno que barre a todo el campamento, haciendo que cunda el pánico en el ejército. Esto no es una batalla normal, sino un episodio prolongado de combates individuales. Los caballeros jugadores deben reunirse en el bosque y decidir si luchar o huir.

Si luchan, trátalo como una escaramuza. Determina una unidad líder y dales luego a los caballeros varias rondas de una confusa batalla nocturna. Determina el enemigo en la tabla de Enemigos de Batalla (Sajones) y aplica los modificadores de la tabla de Eventos de Unidad, como siempre.

Ten en cuenta que combatir en la oscuridad impone un modificador de -10 para todo el mundo en ambos bandos. Los caballeros pueden luchar a caballo si están montados, pero no pueden realizar una carga con lanza. En esta lucha, sus enemigos siempre intentan matar a los caballos primero.

Todos los caballeros que deciden quedarse y luchar obtienen una marca de Valiente.

En la confusión, Arturo y algunos de sus compañeros se encuentran a los comandantes enemigos en una reunión y, aunque estos los superan en número, los atacan. En la lucha que sigue a continuación, los comandantes sajones mueren. Por la mañana, cuando las tropas enemigas descubren a sus comandantes muertos, están confundidas y, cuando los hombres de Arturo las atacan, se dan media vuelta y huyen.

Después de la batalla

Vencedor: Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 2 £ en bienes.

Gloria: 15 por ronda.

Arturo reagrupa a los que quedan de su ejército y se marcha en persecución del Rey Colgrin, que se ha retirado a Eburacum y se ha encerrado allí. El Rey de Malahaut se une a Arturo aquí y juntos ponen la ciudad bajo asedio. Arturo envía a sus heridos de vuelta a Londres, Lincoln y Leicester.

LA EMBOSCADA DE LA MAÑANA

Otro ejército sajón, liderado por Baldulf, el hermano de Colgrin, viene para liberar a sus aliados. Sin embargo, los exploradores de Arturo informan de que se aproximan. El Rey Arturo envía a sir Cador de Cornualles y a su ejército para que haga una emboscada a los sajones.

Duración de la batalla: 3 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

Sir Cador (Batalla = 16)

Baldulf (Batalla = 19)

Modificadores

Cador sorprende al enemigo completamente: +10

La lucha

Rondas 1-7: Los sajones no llegan a recuperarse de la sorpresa inicial. Las fuerzas de Cador reciben un modificador de +5 a todas las tiradas de Eventos de Combate.

Vencedor: Cador. Victoria decisiva.

Botín: 4 £ de bienes.

Gloria: 30 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

Baldulf sobrevive a la batalla y se escabulle a Eburacum para estar con su hermano, Colgrin. El Rey Arturo continúa con el asedio.

ASEDIO DE EBURACUM

Duración de la batalla: 1 ronda (especial).

Tamaño de la batalla: Pequeño.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 15)

Colgrin de Sajonia (Batalla = 17)

Modificadores

Asedio (ver las reglas de asedio en la introducción). Las murallas romanas de Eburacum tienen un VD de +11.

Cualquiera que participe en el asalto obtiene una marca de Valiente.

La lucha

Ronda 1: Sin equipo de asedio, el asalto falla. No es posible hacer las tiradas de combate subsecuentes.

Después de la batalla

Arturo monta un campamento para que los sajones se rindan por hambre mientras espera a que traigan o fabriquen el equipo de asedio. Pronto otro ejército sajón del extranjero, liderado por el Rey Cheldric, desembarca en Deira y marcha rápidamente hacia Eburacum. En lugar de quedarse atrapado entre dos ejércitos, y dado que el tiempo está empeorando, Arturo se marcha hacia Londres, donde pasa el invierno.

Vencedor: Ninguno.

Botín: Ninguno.

Gloria: 15.

UNA ESPOSA PARA EL CONDE ROBERT

El joven conde quiere casarse. Ha seleccionado a Lady Uffingham como la mejor candidata porque es una heredera rica y atractiva, pero principalmente porque la ama.

Se necesitan caballeros para llevar regalos y negociar con su señor feudal, que puede ser o el Conde de Rydychan o el de Marlboro.

El director de juego puede inventarse este evento como quiera. Lady Uffingham (o su señor feudal) pueden insistir en algún tipo de prueba a través de una aventura o simplemente estar de acuerdo sin problemas.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Este año para nosotros ha sido una lección sobre la paciencia y la preparación. La prisa no es una virtud, ni en la guerra ni en el matrimonio. El próximo verano todo el ejército irá a luchar, no solo una parte cada vez».

Salisbury: «Estamos contentos con la paz, por supuesto. Pero me gustaría pedir un voluntario para que visite al Rey Cerdic. Nunca ha dejado de reclamar nuestras tierras.

Cambria ha estado ocupada este año con sir Sagremor le Desirous y sir Dodinas le Sauvage, hijo del Rey de Sugales, compitiendo por gloria y renombre».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, las siguientes regiones sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Lindsey: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Sur de Malahaut: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 517

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Londres.

INVITADOS ESPECIALES

Varios señores y damas del reino.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Cuatro de los «antiguos caballeros»: Uriens, Lak, Hervis y Galagers.

Cuatro de los «jóvenes caballeros»: Gawain, Griflet, Kay y Tor.

COTILLO

—Yo creo que todo el mundo ha sido un héroe en Humber. Pero no podemos fallar cuando nuestros propios líderes están tan dispuestos a entrar en la batalla. El propio Rey Arturo tumbó al enemigo

—¡Pero nadie superó a sir Kay! Siempre pensé que había más en él que su habilidad con los peles, y esto lo prueba.

—¡Desearía que hubiera algo que pudiéramos hacer nosotras sobre estos reyes y príncipes extranjeros! ¿Habéis oído hablar sobre la competición entre Sagremor le Desirous y Dodinas le Sauvage? Han anunciado que están compitiendo para ver quién puede ganar más gloria.

—Sí, bueno, los jóvenes caballeros todavía no lo han conseguido todo. Fíjate: sir Pellinore apareció disfrazado y los derrotó a todos: Gawain, Dodinas, Griflet, Tor, Galegantis, Kay, Agravaine, Gaheris, Sagremor... Hubo más, pero no me puedo acordar de todos ellos.

NOTICIAS

Brastias: «¡Esos malditos sajones! Este año los vamos a coger. No seremos tan imprudentes esta vez».

Gawain: «No hay nada que me guste más que matar sajones. Este verano voy a saciarme, ¡seguro!».

CONVERSACIÓN REAL

Pertenecer a la Mesa Redonda es el mayor honor del país y no cualquiera puede unirse a ella. Un caballero debe cumplir las ideas de la caballería y trabajar para llevar esos ideales a todo el mundo. Y debe jurar lealtad a Arturo primero, como señor feudal, sobre todos los señores que un hombre pueda tener.

INTRIGA

El Rey de los Cien Caballeros ha prometido pagar un gran regalo anual si se expulsa a los sajones de Eburacum y Malahaut.

Eventos

El Rey Arturo reúne a su ejército y marcha contra los sajones, que han dejado Eburacum y están asediando Lincoln. Abandonan el asedio y se preparan para luchar contra Arturo fuera de Lincoln.

BATALLA DE LINCOLN

Fuente: Geoffrey IX, 3.

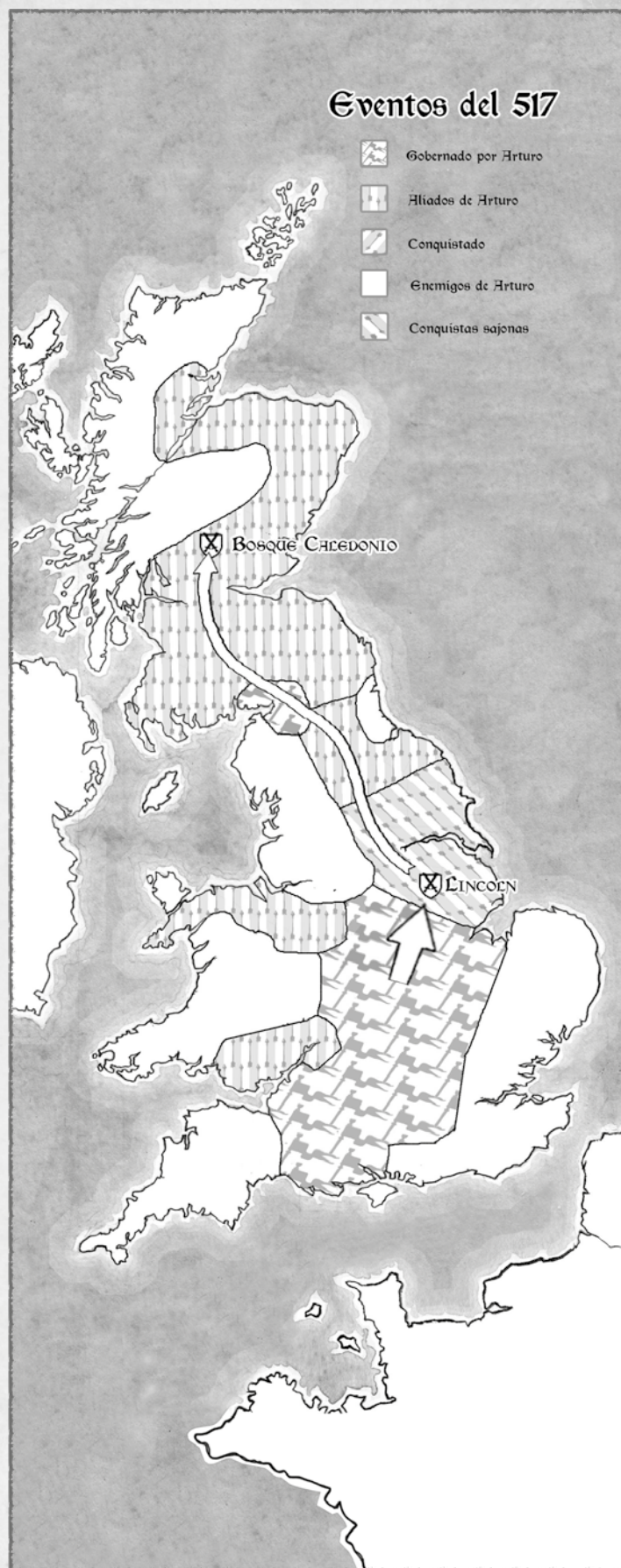
Duración de la batalla: 5 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 16)

Cheldric (Batalla = 20)



Modificadores

Ninguno.

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Ronda 2: Normal.

Ronda 3: Aparece un caballero desconocido que lleva una brillante armadura blanca, entra en combate en el bando de Arturo y expulsa a todos los enemigos ante él.

Ronda 4: El ejército sajón rompe filas y huye del campo.

Ronda 5: Es posible perseguir al enemigo.

Después de la batalla

El Rey Arturo y su ejército persiguen al ejército sajón. El Caballero Blanco se niega a revelar su verdadera identidad, pero es bienvenido por Arturo.

Vencedor: El Rey Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 1 caballo de batalla, 2 jacas, 5 £ en bienes.

Gloria: 45 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

BATALLA DEL BOSQUE CALEDONIO

Fuente: Geoffrey IX, 3.

Con habilidosas maniobras de caballería, Arturo aísla a los sajones del territorio aliado. En lugar de quedarse, el enemigo sigue moviéndose hacia el norte, esperando ayuda en vano. Viajan más allá del Muro de Adriano, pasando la tierra de Gorre, y paran en el amplio bosque que se encuentra entre Lothian y Strangorrie.

Lo que queda del ejército sajón se queda finalmente atrapado en el valle del Bosque Caledonio. Arturo no entra en batalla con los sajones directamente, sino que en su lugar está inspirado por el Muro de Adriano, el cual acaban de pasar, ordena a sus hombres que levanten una empalizada de madera alrededor de los sajones para que se rindan por hambre. La táctica tiene éxito.

Los sajones muertos de hambre, intentando liberarse, asaltan el muro de madera que vigilan por los hombres de Arturo.

Duración de la batalla: 3 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 16)

Cheldric (Batalla = 20)

Modificadores

Los hombres de Arturo están en terreno más elevado: +5

La lucha

Usa las reglas de combate como en una escaramuza.

Después de la batalla

Los sajones les dan rehenes a Arturo y juran volver a Sajonia y nunca volver a luchar de nuevo contra Arturo o contra los britanos (sin embargo, pronto rompen su juramento y se reúnen con sus parientes en el sur).

Vencedor: El Rey Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 2 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

LOS SAJONES HACEN INCURSIONES EN LOGRES

Mientras Arturo está ocupado en el norte, una multitud de guerreros sajones llega a través de las fronteras y hace fuertes incursiones en la mayor parte del sureste de Logres, provocando grandes daños a pesar de los esfuerzos locales por prevenirlos.

El *bretwalda* dice que la isla no es lo suficientemente grande para dos Altos Reyes y ha jurado que el próximo año solo quedará uno en Britania.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Bueno, sabíamos que esto iba a pasar. Era solo una cuestión de tiempo y ese tiempo es ahora. Mercaderes del continente dicen que todos los puertos están llenos de guerreros errantes y cada uno de ellos quiere un pasaje a Britania».

Salisbury: «Daré un lugar en la ciudad a cada caballero para que guarde el tesoro que obtenga de la lucha contra los sajones, pero primero debéis traer toda vuestra comida y ganado. Enviad enseguida a los viejos y débiles a la ciudad».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, las siguientes regiones sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Salisbury, Silchester, Hertford, Huntington: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Salisbury*: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

* Si tu caballero jugador estaba en casa este año y fue capaz de defenderse contra los saqueos, trata sus tierras como si solo hubieran sido asaltadas (+1d6) en lugar de saqueadas.

Año 518

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Carlion.

INVITADOS ESPECIALES

Los señores de Britania reunidos.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Este año se han anunciado muchos nuevos miembros para completar el número de miembros de la Mesa Redonda antes de la batalla de Badon.

COTILLEO

— Los caballeros de la Mesa Redonda realmente se ganaron su sustento el año pasado. Y es el momento de que lo vuelvan

a hacer: ¡los sajones vienen en multitud! ¿Qué vamos a hacer? ¡En momentos como este me alegro de que tengamos un ejército fuerte!

—¡Es demasiado fácil recordar lo mal que estaba todo antes de que viniera el Rey! Todas esas incursiones, todas esas muertes. Realmente habían sido mejores los últimos años, hasta el pasado.

—¿Habéis visto a ese muchacho, al Caballero Blanco? Qué ojos tan pálidos y qué pelo tan fino... Se ve que viene de un buen linaje, incluso si no nos dice su nombre, como debe hacer un buen caballero. Si os digo la verdad, ¡creo que es un monje con armadura! Solo come pan y pescado y no mira dos veces a una mujer.

—Cómo desearía que Merlín estuviera por aquí. No me puedo creer que esté vivo, si lo estuviera, estaría aquí ahora, en este tiempo de gran necesidad de Britania.

—Merlín no está muerto, solo enfermo. La Dama del Lago, que ha sido su aprendiz, lo ha estado cuidando. Ya sabes, la que todo el mundo dice que es su amante, como si ese viejo todavía fuera interesante, ¡si sabéis a lo que me refiero...!

—El Rey Pellinore viene para ayudarnos otra vez y con él, todos los caballeros de Cambria. ¡Imagina tener a todos esos salvajes galeses con sus largos cuchillos de nuestro lado por una vez!

NOTICIAS

Kay: «¿Impresionado por el Caballero Blanco? Ciertamente es un buen guerrero joven, si es que es un caballero. ¡Todavía guarda su castidad como una chica! Veamos si actúa como un verdadero hombre en la próxima batalla con los sajones».

Brastias: «Ya está..., el gran golpe de los sajones. Su ejército al completo se ha reunido y han llamado a todos sus amigos del extranjero. Nuestros caballeros de la Mesa Redonda harían la primera carga si de mí dependiera».

Gawain: «¡Esos sajones rompejuramentos! ¡Se dieron la vuelta y se reunieron con sus primos después de jurar que abandonarían nuestra tierra! Arturo ha colgado a todos sus rehenes, ya sabes».

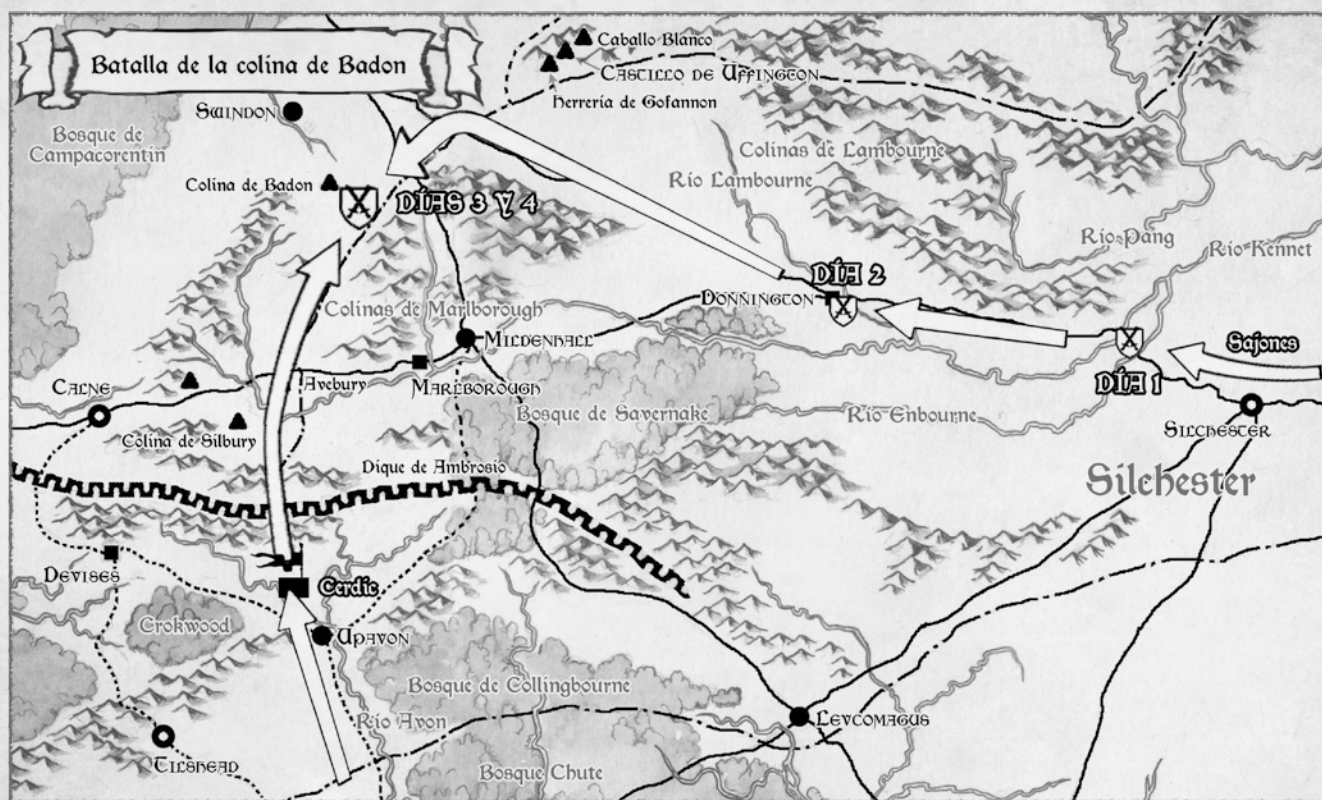
CONVERSACIÓN REAL

«No preguntes lo que tu país puede hacer por ti, pregunta lo que puedes hacer tú por tu país. Los sajones están preparándose para dar un gran golpe. Están todos ocupados robando caballos, recogiendo grano y saludando a sus primos bárbaros que llegan del continente. Esperamos a 30 000 de ellos».

INTRIGA

El Rey Arturo está preocupado porque han llegado mensajeros de Ganis, donde sus aliados Ban y Bors le han pedido que les envíe hombres para ayudarlos, igual que ellos lo ayudaron unos años atrás. El Rey Claudas de Francia y muchos de sus condes vasallos los están atacando.





EVENTOS

Todo el mundo piensa que este año se están reuniendo para el golpe definitivo. Arturo convoca a todos sus hombres, maniobrando para luchar contra el ejército sajón. Los ejércitos se encuentran en las Colinas de Salisbury, donde llevan a cabo numerosas escaramuzas. La batalla culminante tiene lugar en la colina de Badon.

BATALLA DE BADON

Fuente: Gildas; leyendas diversas.

Badon es un castro en la llanura de Salisbury, al norte del condado de Salisbury, cerca de Wandborough.

Todos los caballeros jugadores deben estar en Badon, ya que este es uno de los grandes eventos de la historia de Arturo. El director de juego debe estar preparado para enfatizar la desesperación y el caos matando alrededor de la mitad de los caballeros jugadores. Esta crueldad hará que todos recuerden el evento, y cuando alguien diga: «Estuve en Badon», todo el mundo lo entenderá. El director de juego no tiene que hacer excepciones especiales para conseguirlo: las siguientes tablas garantizarán la desesperación.

El director de juego también debe aprovechar cada oportunidad para presentar eventos coloridos y dramáticos y estar dispuesto a ignorar las tablas (y quizás incluso algunas reglas) por el bien de la flexibilidad. También, debe permanecer lo suficientemente flexible para permitirles a los caballeros jugadores tener un papel crítico en la batalla. Por ejemplo, si asesinan o capturan a un líder sajón, esta captura debería afectar a las acciones subsiguientes de ese batallón.

La batalla dura cuatro días.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 19)

Bretwalda Aelle (Batalla = 22)

DÍA UNO

Arturo intenta romper el asedio de Silchester. Su ejército es atacado mientras cruza el río Enbourne.

Duración de la batalla: 6 rondas.

Tamaño de la batalla: Enorme.

Modificadores

Arturo está superado en número: -5

Arturo tiene mejores tropas: +5

Arturo es atacado mientras cruza el río: -5

La lucha

Rondas 1-6: Normales.

Después de la batalla

Los sajones tienen refuerzos, así que Arturo ordena la retirada y la reagrupación durante la noche. Sin embargo, su reagrupación es más lenta de lo esperado, ya que se desata una gran tormenta que anega toda la campiña.

Vencedor: No decisivo.

Botín: Ninguno.

Gloria: 60 por ronda.

TABLAS ESPECIALES DE LA BATALLA DE BADON

La naturaleza única de Badon justifica estas tablas especiales para el director de juego. Utilízalas en lugar de las tablas similares del libro de reglas de **Pendragón**, Apéndice 4.

TABLA DE ENEMIGOS DE BATALLA (BADON)

- | | |
|-----|---|
| 1-3 | <i>Ceorls</i> sajones (utiliza las estadísticas del bandido). |
| 4-5 | <i>Heorthgeneats</i> sajones (utiliza las estadísticas del guerrero sajón). |
| 6 | <i>Thegns</i> sajones (utiliza las estadísticas del jefe tribal sajón). |
| 7 | <i>Berserkers</i> sajones (utiliza las estadísticas del <i>berserker</i> sajón). |
| 8 | Gigantes sajones (utiliza las estadísticas del gigante pequeño). |
| 9 | Rey sajón* (utiliza las estadísticas del caballero notable) y guardaespaldas reales. |
| 10 | Siervo anglo (utiliza las estadísticas del bandido). |
| 11 | Guerreros anglos (utiliza las estadísticas del guerrero sajón). |
| 12 | Rey anglo** (utiliza las estadísticas del jefe tribal sajón) y guardaespaldas reales. |
| 13 | Caballeros anglos (utiliza las estadísticas del guerrero sajón). |
| 14 | <i>Berserkers</i> anglos (utiliza las estadísticas del <i>berserker</i> sajón). |
| 15 | Siervo juto (utiliza las estadísticas del bandido). |
| 16 | Guerreros jutos (utiliza las estadísticas del guerrero sajón). |
| 17 | Rey juto *** (utiliza las estadísticas del caballero notable) y guardaespaldas reales. |
| 18 | Caballeros mercenarios franceses (utiliza las estadísticas del sargento experimentado). |
| 19 | Mercenarios pictos (utiliza las estadísticas del guerrero picto). |
| 20 | Mujeres guerreras (utiliza las estadísticas del sargento). |

* Tira 1d6: 1-3, Aescwine de Essex; 4-5, *Bretwalda* Aelle de Sussex; 6, Jefe Port de Sussex.

** Tira 1d6: 1-4, Cwichelm de Anglia; 5, Byrhtnoth de Sorestan; 6, Yffi de Deira.

*** Tira 1d6: 1-4, Aelle de Kent; 5-6, Cerdic de Wessex.

Todas las estadísticas de estos enemigos se encuentran en **Pendragón**, Apéndice 2.

EVENTOS DEL COMBATE DE BADON

Resultado 3d6	Modificador	Evento/situación
3	-15	Un furioso <i>berserker</i> de un solo ojo está sembrando el pánico cerca*.
4	-10	El <i>bretwalda</i> Aelle está luchando cerca.
5	-10	Un héroe o líder sajón está luchando cerca.
6 (triple 2)	-5	Un batallón del jugador se retira*.
6	-5	Enemigos inspirados luchan cerca.
7	-5	Una lluvia de flechas te confunde.
8	-5	El enemigo avanza.
9-12	+0	Puede suceder cualquier cosa.
13	+5	El enemigo está confundido.
14	+5	Superas en número a los enemigos adyacentes.
15	+5	Ataque furioso cercano por un héroe de tu bando.
16	+10	Un rey aliado y sus guardaespaldas luchan heroicamente cerca.
17	+10	Una partida de caballeros de la Mesa Redonda lucha cerca.
18	+15	El Rey Arturo está luchando cerca*.

* Ignora estos resultados si son generados por un caballero solitario que actúa en este momento como una unidad; tira de nuevo hasta que consigas un resultado deseable.

DÍA DOS

La lluvia oscura continúa, haciendo que el suelo esté demasiado embarrado para que se utilicen los caballos con efectividad (por ello Arturo no obtiene su bonificación por tener mejores tropas).

Duración de la batalla: 4 rondas.

Tamaño de la batalla: Enorme.

Modificadores

Arturo está superado en número: -5

La lucha

Rondas 1-4: Todas las tiradas de combate de ambos bandos sufren un modificador de -5 debido a la lluvia.

Después de la batalla

Los exploradores de Arturo informan de que la fuerte tormenta está extremadamente localizada. Todo el mundo sospecha de la magia sajona. Arturo decide abandonar el campo otra vez y volver a reagruparse en la colina de Badon.

Vencedor: No decisivo.

Botín: Ninguno.

Gloria: 60 por ronda.

DÍA TRES

Duración de la Batalla: 8 rondas.

Tamaño de la batalla: Enorme.

Modificadores

Arturo está superado en número: -5

Arturo está en terreno elevado: +5

Arturo tiene mejores tropas: +5

La lucha

Rondas 1-3: Normales.

Ronda 4: Aelle falla su tirada de Batalla modificada y Arturo saca un crítico en la suya.

Rondas 5-6: Normales.

Rondas 7-8: Cae la noche. Todos los combatientes sufren un modificador de -10 en todas las tiradas de combate, excepto los guerreros pictos de Aelle (ver «Guerrero picto» en **Pen-dragón**, Apéndice 2).

Después de la batalla

Vencedor: Arturo. Victoria no decisiva.

Botín: Ninguno.

Gloria: 60 por ronda.

DÍA CUATRO

Amanece sobre la carnicería para revelar que el ejército sajón ha sido destrozado en gran medida (los únicos oponentes restantes son los líderes enemigos y sus guardaespaldas, pero ya han sufrido 2d6 de daño). Los supervivientes, sin embargo, fieles a sus votos, están formando para morir en lugar de aceptar la derrota.

En cualquier caso, la mayoría de los hombres de Arturo no tienen mejor aspecto.

Duración de la batalla: 6 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Modificadores

Arturo tiene mejores tropas: +5

La lucha

Rondas 1-2: Normales.

Ronda 3: Aelle muere. El bando de Arturo gana un modificador de +5 a las subsecuentes tiradas en la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 4: Cerdic de Wessex es tomado prisionero y el resto de reyes sajones son asesinados.

Ronda 5: Los pocos sajones restantes rompen filas y huyen.

Ronda 6: Persecución.

Después de la batalla

Vencedor: Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 10 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda, $\times 2$ por ser una victoria decisiva.

Arturo entierra a sus muertos en una fosa común en la colina de Badon. Todos los sajones son incinerados, de acuerdo con sus propios ritos, en otra colina cercana. Cientos de espadas del enemigo se han utilizado para crear un círculo de estacas alrededor del memorial, que se convierte en un punto de referencia permanente durante muchos años.

SAQUEAR A LOS SAJONES

El Rey Arturo continúa su gran victoria enviando sus tropas a tierras sajonas para forzar a todos los sajones restantes a rendirse. Sus órdenes son matar a quien no jure reconocer su jefatura suprema.

El ejército se divide en grupos para ir a todos los reinos sajones.

Gancho para los jugadores: Este evento le da a los caballeros jugadores licencia para matar y desvalijar a voluntad, quizás para dar rienda suelta a las frustraciones del jugador o para actuar según la pasión de Odio (sajones) de los personajes. Los caballeros jugadores tienen la opción de hacerse muy ricos a expensas de unas pocas marcas de rasgos negativos.

Odio (sajones). Éxito = los caballeros jugadores van a saquear.

Si van a buscar sajones, los caballeros jugadores están en la misma unidad. El director de juego debe elegir el reino sajón en el que siembran el caos.

Para simplificar las cosas, puedes simplemente decidir que cada caballero saqueador recibe $1d6+2$ £ extras por cada una de las marcas en los siguientes rasgos que decida ponerse: Vengativo, Egoísta, Falso y Arbitrario.

Si los caballeros jugadores eligen saquear durante 4 rondas de este modo, entran en un área donde está trabajando el Caballero Blanco. Este muestra gran misericordia cuando nadie más lo hace, de hecho, regaña a los caballeros por su venganza y otros malos rasgos si demuestran tal comportamiento (pregúntales a los caballeros jugadores si desean continuar actuando así).

Si continúan, reciben otras $1d6+2$ £ extras por cada una de las marcas de experiencia de los siguientes rasgos que decidan ponerse: Cruel, Terrenal e Indulgente.

OTRA INVASIÓN

Llegan mensajes de que un ejército de irlandeses bajo el mando del Rey Gilmaurius de Dal Riada se ha unido a un ejército de pictos y han asediado Alclud, en el lejano reino septentrional de Strangorre. Sin embargo, las tropas de Arturo están exhaustas y, de todos modos, es demasiado tarde para hacer algo.

Con suerte, Alclud podrá aguantar el invierno.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Pasaremos el frío invierno celebrando esta sombría victoria. Los sajones han sido aplastados; todos sus reyes están muertos; sus guerreros, comen con su dios de la guerra. Esto debería darnos la paz en ese frente para siempre. Un brindis por los hombres que han dado sus vidas por traernos esta bendición».

Salisbury: «Creo que es difícil celebrar una victoria tal. No hay ninguna familia que no haya perdido a alguienpreciado. Aun así, quizás de ahora en adelante nadie necesite perder a alguien a manos de los sajones si esta es realmente la victoria que parece ser».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, las siguientes regiones sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Salisbury, Rydychan, Wuerensis: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Silchester: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Anglia, Essex, Kent, Sussex, Wessex: la tierra ha sido desvalijada (+3d6).

Aventuras del Período del Joven Arturo

Las siguientes aventuras son apropiadas para las partidas de este periodo.

AVENTURA: DOLOROUS GARDE

Escenario: Garloth.

Problema: El Castillo Dolorous («del Pesar») es la guarida encantada de un malvado hechicero no muerto, ahora habitada por monstruos y fantasmas. También se cree que es el sitio donde se esconde un gran tesoro. Muchos caballeros han entrado en él y nunca han vuelto. Una gran roca, que según la profecía solo será levantada por el señor destinado a tomar este castillo (cuyo nombre también está destinado a aparecer en la roca), permanece inmóvil en el patio (modificador de -25 a FUE para levantarla).

Unos 30 guardianes protegen este lugar, activos en diferentes momentos del día y la noche. Hay leones (ver **Pendragón**, Apéndice 2), fantasmas de caballeros celtas (como un caballero medio, pero sin estadísticas de Inconsciente y Herida Grave) y gigantes de cobre (ver Apéndice 1 de este libro), además del fantasmagórico mago que gobierna el lugar (sus estadísticas y poderes quedan a elección del director de juego según las habilidades de los caballeros jugadores).

Secretos: Según el canon, sir Lancelot tendrá éxito en esta misión a su debido tiempo y le cambiará el nombre a Joyous Garde («Castillo Alegre»). Aunque supuestamente esto le está destinado a él, en tu partida los caballeros jugadores podrían contribuir a su futuro éxito, podrían intentar vencerlo o simplemente pueden acumular Gloria.

Nota del diseñador: En mi campaña, una serie de contundentes e inesperados éxitos contra los guardianes por parte de los caballeros jugadores desembocaron en que uno de ellos encontró finalmente su propio nombre en la roca. Lancelot tuvo que contentarse con algún otro castillo al que cambiarle el nombre.

Gloria: 100 por reclamar el castillo, más aquella por cada guardián derrotado.

AVENTURA: EL CABALLERO DE LA LUNA

Escenario: Junto al camino de alguna parte.

Personajes: El Caballero de la Luna; un bardo famoso.

Problema: El Caballero de la Luna (utiliza las estadísticas del caballero famoso), llamado así por las armas que porta, se niega a dejar pasar a nadie sin una justa. Sus términos son inusuales: el perdedor pagará seis meses de servicio de caballero o el escudaje equivalente (esto es, 1 £), empezando en Pentecostés en el castillo que se diga. El Caballero de la Luna establece de antemano que, si él pierde, pagará el escudaje.

Un bardo famoso, cuya destreza se hace obvia de inmediato, está cerca, listo para hacer una canción sobre lo que suceda, especialmente para satirizar a los cobardes que se nieguen a justar.

Secretos: El caballero está reuniendo un ejército para atacar el Castillo de Spidora, donde un enemigo ha aprisionado a su amada. Por ello necesita buenos hombres para que se unan a su fuerza (el director de juego debe diseñar y dirigir la batalla de Spidora si es necesario).

Soluciones: Justa. Si ganas, acepta el dinero y vete. Si pierdes, te unes a su ejército, pagas o reniegas y pierdes 1 punto de Honor.

Gloria: 25 por vencer al Caballero de la Luna.

AVENTURA: EL CABALLERO DEL LOBO

Escenario: Junto al camino de alguna parte.

Personajes: El Caballero del Lobo; su lobero irlandés; una docena de arqueros a su servicio.

Problema: Un escudero, prácticamente aterrado hasta la muerte, baja a trompicones por el camino y lentamente. Si se le ayuda con algo de agua y amables palabras, explica su problema. Su señor ha sido atacado y asesinado por el hechizado Caballero del Lobo, llamado así por la gran bestia peluda que lo acompaña a todas partes. Unos arqueros escondidos entre los árboles derribaron a los hombres del señor y se llevaron a su hija.

Secretos: El Caballero del Lobo (utiliza las estadísticas del caballero famoso), aunque es despiadado, simplemente ha vengado a su padre, que fue asesinado por el señor emboscado utilizando arqueros escondidos. El ataque del Caballero del Lobo ha sido deshonroso, pero dada su alta pasión de Amor (familia), su brutalidad quizás es comprensible.

Soluciones: Visitar al Caballero del Lobo le permite revelar su secreto. Los caballeros jugadores que simplemente atacuen antes de intentar parlamentar nunca sabrán la verdad.

Aunque la encantadora hija del señor asesinado se niega a comer y en general está siendo testaruda, no ha sufrido daños. El Caballero del Lobo tampoco ha profanado los cadáveres y quiere mostrar a los caballeros jugadores un pequeño terreno en el patio de la iglesia cercana donde se ha enterrado al señor y a sus siervos para cualquiera que rete su respeto por el fallecido.

El Caballero del Lobo está de acuerdo en liberar a la hija si los caballeros jugadores llevan a cabo una hazaña para él. Quiere que estos recuperen una reliquia familiar que el señor muerto le quitó hace muchos años y luego la perdió. La tiene un caballero conocido como el Señor de la Torre de Yedra, pero solo la entregará si es vencido en un combate singular. El Caballero del Lobo iría él mismo, pero juró que nunca volvería a buscar la reliquia cuando el Caballero de la Torre de Yedra lo venció hace muchos años.

Gloria: 50 por *no* luchar contra el Caballero del Lobo, sino por averiguar la verdad y luego recuperar su reliquia familiar para dársela.

AVENTURA: EL CRUEL CABALLERO DE LANDOINE

Escenario: Junto al camino de alguna parte.

Personajes: Un caballero lastimeramente herido; el Orgulloso Caballero de Landoine; otro caballero de Landoine.

Problema: Un caballero herido, que llevan en un carro, no puede curar sus heridas envenenadas hasta que su atacante muera. Su atacante es el Orgulloso Caballero de Landoine, que está en el este de Logres. El sufrimiento del caballero herido es desazonador.

Clemente. Éxito = te sientes obligado a ayudar al dolorido caballero.

El primer caballero que se ofrezca voluntario a ayudarlo sin hacer una tirada de Clemente consigue una marca de Justo inmediatamente.

Secreto: El Orguloso Caballero de Landoine (de Gloria y habilidad similar a las de los caballeros jugadores, pero es un caballero Malvado) tiene una espada mágica de acero envenenado. Cuando inflige una Herida Grave, esa herida no puede ser curada mientras viva la persona que la empuñaba. El Orguloso Caballero es un luchador hábil, notable por invocar su pasión de Odio (caballeros gentiles) en la batalla.

Soluciones: Luchar y matar al Orguloso Caballero para que así todos los que tienen heridas envenenadas infligidas por él puedan curarse.

Gloria: 150, más la ganada del combate.

Nota: La espada es un buen premio, pero su precio es recibir una marca de Cruel cada vez que la utilices.

AVENTURA: BOOBRIE

Escenario: Un lago o un área pantanosa.

Problema: Un *boobrie* (ver Apéndice 1) está ocasionando problemas en la zona.

Acción: Los caballeros deben descubrir cómo matar, capturar o expulsar al monstruo.

Soluciones: Para disuadir al *boobrie* se debe herirlo hasta la mitad de sus Puntos de Golpe, con lo cual huirá.

Gloria: 10, más la ganada en combate.

AVENTURA: LA TORRE DE LA CAMPANA DE LATÓN

Escenario: La torre se encuentra en algún lugar de las colinas, cerca de un desfiladero.

Personajes: Un miserable enano.

Problema: El puente levadizo de la torre ofrece el único pasaje posible a través de un cañón en las montañas. El portero de la torre, un feo enano que muestra su cabeza por encima de la torre, baja el puente solo por un precio exorbitante: 1 £ por viajero, pagada por adelantado (baja un cubo para subir el pago hasta él). Luego baja las puertas.

Acción: Esto es un tormento, pero no peligroso. El enano nunca se va de su torre, pues pesca la comida en el río que fluye por abajo.

Soluciones: Paga para cruzar el desfiladero o asedia al enano.

Gloria: Ninguna, a menos que se gane en combate.

AVENTURA: LA PEQUEÑA LIEBRE

Escenario: Cualquier parte.

Personajes: Una monja.

Problema: Uno de los caballeros jugadores está persiguiendo una liebre por tierras aparentemente vacías cuando la criatura se mete debajo de las sayas de una monja que está rezando.

Acción: La monja se da cuenta de que el animal se está escondiendo, luego ve al caballero cazador. Le pide al caballero que perdone a la inocente criatura. Esto no es nada más

que una oportunidad para que los personajes prueben sus tiradas de Clemente. ¡Los caballeros no tienen obligación de respetar los deseos de una monja por el bien de una liebre!

Nota: Esta prueba también se puede aplicar a una o más de las pasiones de los caballeros jugadores.

Soluciones: Si un caballero se hace amigo de la monja, ella se ofrece a llevar al grupo a su abadía, cerca, donde podrán alimentarse y cobijarse.

Secretos: Puede haber numerosos secretos: quizás la monja es una santa en ciernes que puede detener milagrosamente al caballero hostil de lo que iba a hacer. En tal caso, él podría ganar una pasión de Temor (monjas) de 3d6.

Gloria: 10 por no matar a la liebre.

AVENTURA: EL CASTILLO DE LA BARBA

Escenario: Un castillo cerca de un camino.

Problema: Tres caballeros están siempre preparados para batirse en justa contra cualquier caballero que pase. Los caballeros piden la barba de todos los hombres que pasan, y si se niegan, los atacan hasta que los vencen y entonces se las cortan, lo que inflige 1d3 de daño.

Personajes: El señor del Castillo de la Barba; los caballeros del Castillo de la Barba.

Soluciones: Vence a los tres caballeros (usa las estadísticas del caballero medio) y luego al señor que tiene una costumbre tan malvada (es un caballero notable). Sin embargo, el señor cierra sus puertas si sus caballeros son derrotados, negándoles la entrada a sus enemigos.

Gloria: 100 por derrotar al señor y detener esta costumbre para siempre.

EVENTO: GOTHAM

Escenario: Gotham (un pueblo cerca de Nottingham).

Personajes: La gente del pueblo.

Problema: Los caballeros necesitan un lugar donde quedarse o recoger provisiones, o simplemente están de paso.

Acción: La gente del pueblo se niega a cooperar con los caballeros visitantes de ningún modo. Aún peor, actúan como locos. Un hombre intenta arrastrar fuera del lago el reflejo del sol o de la luna, otros intentan ahogar una anguila en un cubo de agua, otros tiran quesos colina abajo para que vayan al mercado por sí mismos, otros están cogidos de las manos alrededor de un arbusto con un cuco y afirman que de este modo podrán capturar la primavera...

Secretos: En realidad los pueblerinos no son estúpidos. Cada vez que un noble llega a la ciudad, fingen estar locos para que no se espere de ellos que realicen ninguna labor para él.

Soluciones: Ninguna, realmente. Esto solo es un sitio bastante divertido.

Gloria: 10 por presenciar la «locura».

Capítulo Cinco

Gran aventura en el Yermo



Los escenarios de este capítulo se pueden jugar por partes, los caballeros jugadores pueden volver al Yermo varias veces. Estas aventuras empiezan de repente en la tumba de los hermanos Balin (el Caballero de las Dos Espadas) y Balan (el Caballero Rojo) y llevan a los caballeros a lo largo de muchas etapas al Castillo del Santo Grial en el Yermo, donde tienen la oportunidad de defender el Santo Grial del malvado Rey del Castillo Mortal.

Para empezar las aventuras iniciales de este capítulo, simplemente introdúcelas de repente prácticamente en cualquier otra aventura. Pueden utilizarse en cualquier momento a partir del año 515.

AVENTURA: LA ISLA DE MERLÍN

Escenario: Cualquier bosque cerca del Yermo.

Nota: Dado que esto es una puerta al Reino de las Hadas, se podría mover por toda la geografía terrestre.

Problema: Los caballeros jugadores están perdidos en el bosque. Llegan hasta un río helado, embravecido y claro como el cristal con una isla en medio. En la orilla contraria, una ciudad resplandece a la luz del sol. Una espada gigante se extiende, como un puente, desde la isla a la orilla del río del lado de los caballeros jugadores.

Secretos: Este punto de referencia resulta ser el final de la triste historia de sir Balin y el Golpe Doloroso. Un guardia disfrazado solía prevenir a cualquiera de cruzar, pero esta cualidad de la aventura desapareció con las muertes de Balin y Balan.

Acciones: Ningún animal natural de Britania puede cruzar el puente. Para cruzarlo, un hombre puede mantener el equilibrio haciendo una tirada de DES, modificada por la armadura, como siempre. Si no lleva la armadura puesta, recibe 1d6 puntos de daño por andar a lo largo del borde afilado. Si gatea, agarrándose con manos y piernas, recibe 2d6+5 de daño si no lleva armadura y 1d6+3 si lleva armadura, pero consigue un modificador de +10 a la tirada de DES.

Caerse en el enfurecido torrente significa que el caballero debe nadar o ahogarse. Nadar por el río es difícil. El agua está helada y fluye violentamente alrededor de la isla, imponiendo un modificador de -5 a las dos tiradas de nadar que se necesitan para alcanzar la isla o para alejarse de ella nadando (este modificador se puede sumar a cualquier otro impuesto por la armadura o por un obstáculo. Ver «Nadar» en *Pendragón*, Capítulo 4).

Sin embargo, si un caballero consigue cruzar, el río se vuelve poco profundo y plácido en poco tiempo, fácilmente vadeable por el resto del grupo.

La gente que viaja desde la isla puede cruzar de forma segura la espada-puente en cualquier momento.

Problema: Explorar la isla.

La isla es frondosa, pero no arbolada. Mide unos 60 pies de largo y unos 20 de ancho. En el centro de la isla hay una gran tumba de mármol con una inscripción y dos escudos de armas que se parecen mucho.

Leer (latín). Éxito = encima de la tumba está escrito en latín lo siguiente: «Aquí yace Balin le Sauvage, que fue el Caballero de las Dos Espadas y aquel que dio el Golpe Doloroso».

Heráldica +4. Éxito = las armas son las de Balin y Balan.

Percepción. Éxito = la isla revela su última maravilla. En la orilla contraria a la corriente del río, se encuentra un gran bloque de mármol rojo, justo fuera de la orilla, como si estuviera en los bajíos. Sin embargo, aquí el agua tiene 15 pies de profundidad y la empuñadura de la espada está 2 pies por debajo de la pequeña elevación donde se encuentran los caballeros. El mármol rojo flota sobre el agua, meciéndose suavemente en la corriente. Del mármol sobresale la empuñadura de una espada, con diamantes relucientes y un filo impoluto que resplandece. Su aparición recuerda a la espada que Arturo sacó de la piedra, y es que las dos fueron colocadas por la magia de Merlín para encontrar a los hombres más nobles del mundo. Una reveló a Arturo, mientras que esta está destinada, en los años venideros, a revelar al hombre vivo más puro, sir Galahad, que conseguirá el Santo Grial.

Leer (latín). Éxito = sobre el pomo están escritas estas palabras: «Ningún hombre me sacará de aquí sino aquel de cuyo lado debo colgar, y él será el mejor caballero del mundo».

Gloria: 35 por ser el primero de cualquier grupo en cruzar el río; 10 para los que crucen el río después.

LA CIUDAD DE CRISTAL

Escenario: Una hermosa ciudad, sin murallas y con gráciles capiteles, construida enteramente de un cristal translúcido de muchos colores, se alza sobre una colina en la ribera del río. Una amplia y desolada llanura de hierba marrón, maleza seca y árboles sin hojas la rodea. En la distancia se ven colinas desnudas y parduzcas.

Personajes: La Princesa Alis; sus doncellas (todas ellas son elfas, con nombres como Belina, Caria, Denie, Elfwina, Floria, Gloria, Hermione, Ingrid, Julia, etcétera), una por cada caballero.

Acción: Conforme los caballeros se aproximan a la ciudad, un pequeño grupo de hombres y mujeres se acerca para darles la bienvenida. El grupo parece feliz de tener visitantes, a quienes hacen sentir como en casa. Los caballeros son llevados hasta un palacio en la campiña donde se llevan a sus caballos para atenderlos y a ellos se los acomoda en la sala de la Princesa Alis, gobernante de la ciudad. Esta les da la bienvenida y los invita a quedarse a cenar y a pasar la noche.

Si aceptan la invitación, se les enseña una habitación hermosamente amueblada donde desarmarse y limpiarse con ayuda de las sirvientas, que flirtean con ellos. Cómo actúen los caballeros depende de sus personalidades. A nadie se le pide que haga algo que normalmente no haría (por ello, por ejemplo, los caballeros Castos no se comportan de forma seductora, mientras que los caballeros Lujuriosos se dedican a hacer promesas de encuentros secretos después de la cena).

El banquete de esa noche es magnífico (aquí se pueden conseguir marcas de Frugal/Indulgente). Los caballeros que están heridos se curan milagrosamente hacia el final de la comida. Durante la cena, los caballeros pueden hacer preguntas sobre la tumba o sobre otras maravillas de la

Isla de Merlín. La princesa Alis explica la triste historia de la muerte de Balin y Balan.

Hacia el final de la comida, se escucha una conmoción al fondo del salón. Un mensajero con sangre seca sobre su armadura se acerca a la princesa tambaleándose.

Heráldica +4 o Reconocer +4. Éxito = es el Caballero Marrón de las Tierras Salvajes.

— Mi señora — dice —, soy sir Darnates, venido del Castillo de la Alegría con un mensaje de seria importancia de nuestro señor, el Rey Pescador.

— Hablad, sir — dice ella —, y rápido, para que podamos atender vuestras heridas.

— Mi señora, un terrible enemigo ha aparecido en el Castillo de la Alegría. El Rey del Castillo Mortal ha venido con un gran y terrible ejército y nos ha asediado, con el deseo de destruir al Rey Pescador y todo lo que es bueno. Nuestro señor ha enviado muchos mensajeros para buscar ayuda en esta hora de necesidad y he llegado hasta aquí para rogar la vuestra.

La princesa se queda pálida:

— Esto son noticias desalentadoras — dice. Las antorchas que rodean el salón se atenúan, titilando como si las agitara una suave brisa —. No sé cómo ayudar a nuestro señor en esto.

La corte se sume en un silencio abatido.

Percepción. Éxito = los caballeros jugadores miran a su alrededor y se dan cuenta de que no hay otros caballeros. Son los únicos luchadores por aquí.

Los caballeros jugadores tienen muchas alternativas en este punto. Si están interesados, pero piden más información, reciben una marca de Prudencia. Si se ofrecen voluntarios para ayudar inmediatamente, consiguen marcas de Valiente, Temerario y Confiado. Si deciden que están en el lugar equivocado en el momento equivocado, no reciben marcas.

La princesa ofrece toda esta información: el Rey Pescador es el señor de toda esta tierra. Era un rey fuerte, bien capaz de defender su reino, hasta que fue atacado y herido por el mismo caballero errante que yace en la tumba del río. Esa terrible herida es la que causó la devastación y los yermos que los rodean. Ahora el malvado hermano del rey, que gobierna desde un castillo en la Montaña Encantada, ha aprovechado que está débil para invadirlos.

Esa noche: Los caballeros cumplen sus deseos con las mujeres, que son lo que los hombres han soñado (si uno de los caballeros, por ejemplo, desea pasar la noche rezando, su sirvienta se une a él. Si desea pasarla leyendo, ella lo ayuda a encontrar los libros adecuados. Y así sucesivamente...). Da marcas según corresponda.

Sin embargo, todos los caballeros que pasan este tiempo con una mujer, incluso de manera inocente, conciben una pasión por ella. Si intenta ignorarla, su Amor Cortés es 1d6. Si es amistoso pero platónico, su Amor Cortés es 1d6+6. Si obtuvo una marca de Lujurioso, la pasión es Amor 2d6+6.

A la mañana siguiente: Sean cuales sean los sentimientos de la noche anterior, los caballeros son reacios a marcharse. Sus nuevas amantes también los urgen a que se queden, dado que la misión es bastante peligrosa.

Perezoso o su nueva pasión de Amor Cortés o Amor, la que sea más alta. Éxito = el caballero elige quedarse. Sin embargo, si ya se ofreció voluntario para ayudar al Rey Pescador la noche anterior en la cena, ve al siguiente paso.

Honor. Éxito = recuerda su obligación y puede irse sin más problemas.

Si un caballero tiene éxito en su tirada de Perezoso y falla en su tirada de Honor, sus compañeros deben persuadirlo de ir. Un compañero debe conseguir un éxito en una tirada enfrentada de su Valor u Honor contra Perezoso o la pasión de Amor Cortés/Amor del caballero.

Fallar significa que el caballero se queda en la ciudad y por ahora está Fuera de la Historia (ver «Reglas de la expansión»). El director de juego debe decidir si se queda aquí para siempre.

Gloria: 25 por pasar la noche en la ciudad; 25 por ofrecerse voluntario a ayudar al Rey Pescador.

Nota: Los caballeros que deciden irse sin ayudar al Rey Pescador pueden cruzar de vuelta al Yermo por la Isla de Merlín. El río es poco profundo mientras vuelven, pero se convierte en un torrente rabioso cuando terminan de cruzar.

Tales caballeros cobardes y poco aventureros se quedan Fuera de la Historia.

AVENTURA: CAMINO DE CABALLERÍA GENTIL

Momento: Inmediatamente después de la aventura LA ISLA DE MERLÍN.

Escenario: El Yermo.

Personajes: El Caballero Marrón de las Tierras Salvajes.

Problema: Viajar a través de terreno feérico, un terreno mágico no geográfico que cambia con el estado emocional de los que viajan por él.

Acción: El Caballero Marrón de las Tierras Salvajes les da a los caballeros jugadores indicaciones de la ruta que tienen que tomar (pero no los acompaña porque va a buscar a otros vasallos del Rey Pescador): su sendero se llama «Camino de Caballería Gentil», a lo largo del cual hay muchos puntos emblemáticos.

LOS PUNTOS EMBLEMÁTICOS

Viajar de un punto emblemático a otro conlleva una cantidad de tiempo indeterminada, pero nunca más de un par de horas. En cada punto emblemático, todos los caballeros deben hacer una tirada de los rasgos indicados. Si alguno falla, el evento asociado a esa tirada de rasgo le ocurre. Algunas veces, otro caballero que no falla puede ser capaz de rescatarlo o de detener la actividad del caballero que ha fallado. Si todos los caballeros fallan, todos ellos hacen lo que se indica.

Perdidos en el Yermo: Los caballeros pueden perderse en el Yermo de forma individual o en grupo como resultado de una tirada de rasgo fallida en un punto emblemático. Los personajes perdidos deambulan durante una semana, encontrando únicamente la cantidad mínima de comida y de agua para ellos mismos y sus caballos. La tierra por la que viajan está seca y sin vida. Por cada semana que pasan perdidos, el áspero y deprimente terreno reduce efectivamente todos los rasgos positivos de los caballeros, esto es, los del lado izquierdo de la barra, en 1d6 (cada rasgo se tira individualmente en cada caso). Esta reducción no tiene efecto en el rasgo negativo asociado.

Después de cada semana que pasan perdidos, los caballeros encuentran el camino de vuelta al último punto emblemático en que han fallado sus tiradas de rasgos. Deben hacer la misma prueba de nuevo, con su penalización acumulativa. Este proceso continúa hasta que el rasgo de todos para esta prueba se haya reducido efectivamente a 0, momento en el que todo el mundo queda Fuera de la Historia.

Ejemplo: Sir Ambrut ha estado perdido durante dos semanas y todos sus rasgos positivos se han reducido en 2d6. La siguiente vez que hace una tirada de Clemente (con un valor inicial de 10) tira 2d6, saca un total de 5, que resta de su rasgo de Clemente. A partir de ese momento, su valor de Clemente es, para todos los fines y propósitos, de 5. Si falla de nuevo, se pierde durante otra semana y debe reducir sus rasgos otro 1d6. Si saca un 5 o un 6, el Clemente de Ambrut se reduce a 0, por lo que ni siquiera puede intentar salvarse a sí mismo y se considera Fuera de la Historia a menos que un compañero todavía tenga una puntuación positiva de Clemente y consiga superar la prueba.

EL DESFILADERO DEL PEREZOSO

Un valle donde a todo el mundo le sobreviene el letargo.

Enérgico. Fallo = te duermes. Éxito = puedes ir al siguiente punto emblemático y ver a continuación.

Cada caballero que tiene éxito puede hacer una tirada enfrentada de Enérgico contra el rasgo de Perezoso de cada aliado dormido para despertarlo. Fallar significa que el caballero durmiente no puede ser despertado, está Fuera de la Historia.

EL VALLE DE LOS PRESENTES

Aquí se encuentra una gran dádiva de bienes, cada uno con el nombre de una persona. Todo el mundo sabe que estos regalos están destinados a entregarse en algún momento en el futuro.

Generoso. Fallo = coges el regalo y te vas. Éxito = puedes ir al siguiente punto emblemático sin compañía o ver a continuación.

Un caballero que ha sacado un éxito puede optar por perseguir a los aliados que han fallado y hacer una tirada enfrentada de Generoso contra el rasgo Egoísta de cada aliado. Si no se devuelven todos los regalos, todos los caballeros, excepto los que decidieron irse solos, se quedan Perdidos en el Yermo. Este proceso continúa hasta que todos los regalos restantes de los caballeros se dejan atrás. En ese momento, todo el mundo continúa al siguiente punto emblemático

o hasta que el rasgo de Generoso de todos se haya reducido efectivamente a 0. Si esto sucede, todo el mundo queda Fuera de la Historia.

EL PRECIPICIO DE LA DECISIÓN

Un sendero por la pared de un acantilado sobre un abismo que prueba el equilibrio moral propio.

Justo. Fallo = te resbalas y caes del acantilado. Éxito = puedes ir al siguiente punto emblemático solo o ver a continuación.

Un caballero que saca un éxito puede intentar coger a un aliado que haya caído y hacer una tirada enfrentada de su Justo contra el Arbitrario del aliado. Si el caballero Justo gana, los dos se salvan y pueden continuar al siguiente punto emblemático. Si el Arbitrario gana, los dos se caen por el precipicio y acaban Perdidos en el Yermo.

LA GRIETA DE LA MISERICORDIA

Bloqueando el sendero hay una gran grieta, en el lado contrario de la misma se encuentra un enemigo conocido de los caballeros jugadores (elige un enemigo apropiado). El enemigo pide perdón a cambio de una bendición.

Clemente. Fallo = rechazas la súplica del enemigo, así que no te dice dónde saltar de forma segura.

Si un caballero tiene éxito, puede decirles a los otros dónde saltar, así que todos proceden al siguiente punto emblemático. Si no, los jinetes y los caballos caen en la grieta, se quedan Fuera de la Historia.

LA CUEVA DE LA SAGA CURIOSA

Una vieja saga que bloquea un sedero en la ladera de una colina le pregunta a cada transeúnte algo sobre él, intentado determinar qué tipo de persona es.

Modesto. Fallo = te empuja con fuerza y te caes por la ladera. Éxito = puedes ir solo al siguiente punto emblemático, o ver a continuación.

Un caballero que saca un éxito puede optar por ayudar a un aliado que ha fallado, subiéndolo de nuevo a la colina. No se necesita ninguna tirada y los dos pueden proceder al siguiente punto emblemático. Un caballero que ha fallado y no recibe ayuda se queda Perdido en el Yermo.

LA PIEDRA DEL COBARDE

Un breve terremoto amenaza con derrumbar un peñasco sobre los caballeros.

Valiente. Fallo = te quedas paralizado por el miedo y no puedes avanzar. Éxito = puedes ir al siguiente punto emblemático y ver a continuación.

Cada caballero que saca un éxito puede hacer una tirada enfrentada de Valiente contra el Cobarde de cada aliado asustado para convencerlo de que continúe. Fallar significa que el caballero asustado no puede avanzar, está Fuera de la Historia.

EL FINAL DEL VIAJE

Todos los modificadores de rasgos de estar Perdido en el Yermo desaparecen una vez que el caballero ha superado con éxito el último punto emblemático.



El viaje acaba en una cumbre orientada hacia el oeste, mientras anochece: el horizonte oriental es gris y el sol en el cielo del oeste es rojo como la sangre. Hacia el sur hay una tierra montañosa gris y sombría. Un viento escalofriante del norte precede a grandes nubes negras que se acercan.

Un amplio valle se extiende hacia el oeste, ante los caballeros, en el cual un ancho y perezoso río fluye de norte a sur.

El Castillo de la Alegría, cuya blancura resplandece en lo alto de una gran mota, se yergue en el centro. A la derecha, al norte del castillo, hay un gran campamento militar. A la izquierda, al sur del castillo, hay una amplia llanura, abrasada y negra.

Cada caballero puede elegir examinar el castillo, el campamento o los campos abrasados. Solo pueden elegir una opción.

CASTILLO

Percepción. Éxito = el castillo es inusualmente alto: sus murallas miden al menos 40 pies desde los cimientos hasta sus almenas, las torres se levantan otros 20 pies sobre las murallas. Las murallas, torres y escaraguaitas son inusuales porque no están coronadas con cadalsos de madera, de hecho, las cuatro torres están coronadas con tejados de azulejo rojo. Frente a ti, en la muralla, se encuentra una pequeña puerta.

La alta mota parece estar escalonada en sus lados, lo cual también es bastante inusual. Un foso inundado rodea el pie de la mota, sin embargo, se ha amontonado una gran rampa de lodo en este lado y una torre de asedio asombrosamente alta se encuentra a medio camino de las murallas. El lateral de la mota está cubierto de cuerpos cubiertos de cuervos y moscas.

Una errática sucesión de paveses y terraplenes rodean la mota. Una docena de grandes fundíbulos y montones de lanzapiedras más pequeños se aglutinan en grupos. Entre ellos se mueve una muchedumbre de hombres.

Percepción. Crítico = los tejados de azulejos de las torres están agujereados y una grieta negra estropea la muralla del castillo de la base a las almenas. El foso está lleno, los terraplenes derribados.

Fuera del castillo, los trabajos de asedio están pobremente distribuidos. Hay mucho espacio para que los caballeros cabalguen hacia el castillo.

CAMPAMENTO

Percepción. Éxito = el campamento es lo suficientemente grande para albergar miles de hombres. Hay muchas tiendas y pabellones esparcidos casi al azar, con un pabellón de un líder en el centro de cada grupo. Se pueden ver muchos hombres alrededor de pequeñas hogueras, aparentemente preparando la cena.

Un pabellón negro, el doble de grande que el resto, se encuentra en el medio del grupo más grande. Delante de la tienda se alza un gran estandarte.

Heráldica, con un modificador positivo igual a Religión (cristiano), si lo hay. Éxito = ¡el estandarte tiene las armas del Diablo! Crítico = se diferencian porque tienen sapos rojos.

Percepción. Crítico = monstruos deformes, una docena o más, caminan cerca de la tienda del líder. También hay

algunas criaturas enormes durmiendo fuera del perímetro del campamento. Varios hombrecillos se están levantando y discutiendo entre ellos.

Cultura Feérica (haz tres tiradas). Éxito = las criaturas son fomorianos, gigantes pequeños, y goblins, respectivamente.

CAMPOS ABRASADOS

Percepción. Éxito = los campos están desnudos y áridos, todo está quemado. Montones de cenizas muestran dónde se levantaron las aldeas una vez y los riachuelos están llenos de cenizas.

Percepción. Crítico = en un lugar se detecta un movimiento considerable. Numerosos seres, como niños pequeños, se mueven por ahí. Están camuflando varios montículos de tierra a medida que los levantan. Obviamente, algo está excavando un túnel por debajo del castillo.

Cultura Feérica. Éxito = los pequeños seres son gnomos, un tipo de seres feéricos mineros.

IDEAS DE ANDAR POR CASA

Después de darse cuenta de lo que se encuentra ante de ellos, todos los caballeros tienen la necesidad de mirar a su espalda. El cielo del este está gris, la noche se acerca, pero de repente un destello brillante de luz multicolor emerge del suelo al cielo, iluminando todo el horizonte como un relámpago. Todos sienten que es una señal de la gente de la Ciudad de Cristal, que piensa en ellos y les desea suerte.

Cada caballero debe hacer una tirada de pasión (Amor Cortés o Amor, según corresponda) por la mujer con la que pasó la noche en la ciudad. Si enloquece, sus efectos se manifiestan una vez hayan alcanzado el Castillo de la Alegría.

AVENTURA: ENTRAR EN EL CASTILLO DE LA ALEGRÍA

Problema: Los personajes desean entrar al castillo asediado, pero tienen opciones limitadas que deben discutir entre ellos. Estas son las más accesibles aparentemente:

- ✦ Irse sin más (en cuyo caso quedan todos Fuera de la Historia).
- ✦ Atravesar rápidamente el campamento y detenerse para ser interrogados en la puerta.
- ✦ Luchar a través del campamento y cargar hacia el castillo.
- ✦ Ir a parlamentar con el Rey del Castillo Mortal para obtener el permiso para entrar.

CORRER HACIA EL CASTILLO

Esta es la opción más sabia. Otorga una marca de Prudente a cada caballero que sugiera este plan.

Los caballeros jugadores pueden cabalgar rápido desde su posición en lo alto de la colina, zigzagueando entre los hombres sorprendidos y las desordenadas obras de asedio. La mayoría de los hombres se dispersan para cubrirse mientras los caballeros gritan al pasar, pero un grupo de hombres se da la vuelta para perseguirlos. Sin embargo,

no pueden alcanzarlos a menos que los caballeros se den la vuelta para enfrentarse a ellos.

Batalla +10. Éxito = sabes que puedes escapar si sigues cabalgando y que os superarán ampliamente en número si os dais la vuelta para luchar.

Darse la vuelta para enfrentarse a ellos es una Opción Muy Mala. Si algún caballero lo hace, cada uno de ellos es atacado por un caballero medio y 1d3 sargentos. También pueden intentar dejar de luchar con significado de destrabarse (ver **Pendragón**, página 147). Si un caballero no se destraba del combate después de dos rondas, otro caballero medio y 1d3 sargentos, de nuevo *por caballero*, se suman a la refriega en la tercera ronda y así cada ronda en adelante hasta que los caballeros consigan liberarse o sean vencidos o capturados.

Si continúan cabalgando, pueden llegar con facilidad subiendo la rampa de asalto de tierra. Cuando pasan por la torre de asedio, los hombres se agazapan allí dentro o saltan a los lados de la rampa para quitarse de su camino.

En la puerta, el portero interroga a los caballeros. Su rasgo de SuspicaZ tiene un valor de 10. Si en el grupo hay algún caballero de la Mesa Redonda o de los Compañeros de Arturo, la puerta se abre inmediatamente. Declarar que son de la Ciudad de Cristal también les autoriza para entrar rápidamente porque el guardia sabe que el grupo debe de haber venido a través del Camino de Caballería Gentil. Si no, los caballeros deben convencerlo de sus propósitos. Los jinetes que los persiguen se están acercando durante todo este tiempo.

Honesto, enfrentado a la tirada de SuspicaZ del portero. Éxito = admite a los caballeros después de hacerles preguntas durante un rato. Esta tirada se puede cada ronda, hasta que los perseguidores los alcanzan.

La puerta se abre rápidamente con un estruendo metálico. Cuando los caballeros entran, se cierra de golpe tan rápido como se ha abierto. Los rastrillos al final del pasadizo se elevan y los caballeros pueden entrar al patio del Castillo de la Alegría.

LUCHAR A TRAVÉS DEL CAMPAMENTO

Los caballeros saben que solo una incursión sorpresa les da alguna esperanza de éxito; un asalto en toda regla claramente sería un suicidio.

Cada uno de ellos debe luchar contra 1d6 infantes desprevénidos, todos ellos con un modificador de -3d6 a sus habilidades de combate debido a la sorpresa. Luego, cada caballero debe enfrentarse a un sargento montado, preparado para la carga, armado con una lanza de caballería. Después de eso, pueden retirarse del campamento y cabalgar hasta el castillo. Cualquier enemigo derrotado otorga la Gloria correspondiente.

La gente de dentro del castillo lo ha estado viendo y, mientras los caballeros suben la rampa, la puerta se abre para ellos de manera automática. Entran en el patio del Castillo de la Alegría.

PARLAMENTAR CON EL REY DEL CASTILLO MORTAL

Esto es una Cosa Muy Estúpida que Hacer y proporciona una marca automática de Temerario a cada caballero que esté de acuerdo con este plan.

Los guardias dan el alto a los caballeros conforme se acercan y, tras un interrogatorio preliminar, los llevan al comandante de guardia (un caballero notable). El comandante o desarma a los visitantes o les saca un juramento de hospitalidad para que no haya violencia durante esta visita. Luego conduce a los visitantes al pabellón del Rey del Castillo Mortal, también llamado Duque Klingsor.

Los caballeros consiguen una buena vista de los bárbaros y los monstruos acampados alrededor del pabellón.

El comandante entra en el pabellón, donde hay dos pilas: una de cuerpos y otra de cabezas. El guardia que se encontró primero con los caballeros visitantes dice que esos son los buenos caballeros que intentaron colarse en el campamento. El rey, dicen, tiene una habilidad mágica para ver dentro del corazón de un hombre.

Esta es la última oportunidad que tienen los caballeros para escaparse sin desventaja. Pueden darse la vuelta y, mientras cabalgan, luchar contra dos sargentos cada uno (pero no al mismo tiempo) que intentan derribarlos con la lanza mientras escapan. Cualquier superviviente puede cabalgar hasta el castillo como si hubieran hecho una incursión en el campamento, como se muestra en el punto anterior.

En este momento, el director de juego debe decirles a los jugadores que sus personajes han sido muy tontos. *Deberían* correr. Ni siquiera recibirán una marca de Cobarde si lo hacen, estando como están en unas circunstancias tan extraordinarias con tantos monstruos.

El Duque Klingsor es humano, pero enorme, como un sajón fuerte. Lleva una armadura como nadie ha visto: una coraza de 14 puntos, toda negra. Frunce el ceño y no finge ni amistad ni amabilidad.

Trata al Duque Klingsor como un caballero malvado (ver Apéndice 1) pero con Lanza de Caballería 18 y Espada 17.

El rey interroga a los caballeros sin ambages. Sus fieros ojos parecen arder cuando responden. Está buscando determinar su fuero interno. Si son lo suficientemente malvados, les ofrece un puesto en su ejército: a un personaje Malvado (esto es, uno cuyos rasgos de caballero Malvado sumen un total de 80 o más) se le ofrece inmediatamente un puesto como oficial.

Los jugadores deben hacer tiradas de Vengativo, Egoísta, Falso, Cruel y Suspica. Todos los caballeros tiran la misma virtud al mismo tiempo. A cualquier caballero que saque un éxito en al menos cuatro de estas tiradas se le ofrece un trabajo como mercenario.

Si un caballero falla al menos tres de estos rasgos, el rey ordena: «Matadlo», y un fomoriano entra a través de los faldones de la tienda, armado y listo para luchar contra ese caballero. Los caballeros a los que se les ofreció trabajo como mercenarios pueden quedarse atrás, uniéndose de manera efectiva al

malvado ejército y quedando Fuera de la Historia, o dar un paso al frente y ayudar a sus aliados. Cualquier caballero que haga esto último rechaza la oferta del rey y otro fomoriano entra para ese caballero.

Si algún caballero sobrevive a la pelea, tiene un momento de descanso una vez que han muerto todos los fomorianos. Un anillo de hombres firmemente cerrado lo rodea, pero no lo atacan (claramente tienen miedo de alguien que puede matar fomorianos). Entonces el rey se pone al frente y ordena a una banda de goblins que ataquen. Sin embargo, estos también tienen miedo del caballero o caballeros jugadores, así que se dan la vuelta y salen corriendo. Un revuelo recorre el ejército. El rey ruge de ira y se enfrenta al caballero que esté más cerca de él y luego a cualquier otro caballero superviviente, uno cada vez, hasta que él o ellos mueren. Recuerda que el rey invocará su pasión de Amor (el Diablo) de 20 para la pelea.

Cualquier caballero asesinado por el rey gana 1000 de Gloria póstuma por caer con una muerte gloriosa.

Si el Duque Klingsor es asesinado, los caballeros supervivientes se consideran héroes y su asesino gana 500 de Gloria además de la del combate. Además, todo su ejército huye, así que se detiene el resto del escenario de guerra y el Castillo de la Alegría está salvado. Los caballeros restantes van al Castillo de la Alegría y se encuentran con el rey (ver a continuación).

Si el caballero que asesinó al rey también está muerto o herido, la gente del castillo encuentra su cuerpo y se lo lleva a la corte. Si vive, se cura gracias al Santo Grial y va a conocer al rey.

El Castillo de la Alegría

O el Castillo Cambiante

VD: Normalmente 17/38/44, ahora 0/32/44.

Defensas exteriores: En una ribera del río (7), en una elevación (5), doble zanja (3), foso (4), puerta grande (-3), grandes defensas de puerta (1).

Defensas interiores: En una ribera del río (7), en una elevación (5), cortina de muralla (7), puerta grande (-3), portones mágicos grandes (1+1), 4 torres cuadradas (4 × 5 = 20).

Torre del homenaje: En una ribera del río (7), en una elevación (5), torre del homenaje cuadrada (20), 4 escaraguaitas altas (2 × 4 = 8), barbacana (4).

Especial: Las murallas están atendidas por autómatas de metal que tienen el aspecto de soldados romanos con una armadura inusual. No se les trata como criaturas *per se*, pero cuentan como 25 puntos de equipo de asedio permanente. Además, generan 20 puntos de equipo de asedio real cada día que el castillo es asediado, hasta 100 puntos que se pueden acumular al mismo tiempo.

Equipo de asedio: Cada 6 pies a lo largo de las murallas, una pila de rocas colocadas ordenadamente; detrás de los merlones hay lanzas y escudos amontonados, un par de ballestas y un cajón de viroles. Sobre el paradós, escondidas por el cadalso, hay ollas para hervir el aceite. Las grúas, que pueden elevar arietes y torres de combate, están aseguradas en su lugar. Por el patio hay esparcidas piezas de repuesto de todo, con formas eficientes de transportarlas a la muralla.

DENTRO DEL CASTILLO

Una vez que han pasado el pasadizo de la entrada, los caballeros están en el patio de armas del Castillo de la Alegría. Una gran torre del homenaje, con una forma perfectamente cúbica, se encuentra en medio, rodeada por otro foso inundado. Un amplio patio se extiende entre las murallas exteriores y la torre del homenaje y ahora está lleno de campesinos, sus ganados y sus bienes. El patio está rodeado por edificios residenciales, edificios de trabajo, una cocina, el granero, establos, callejuelas y casetas, todo construido con la parte trasera hacia la muralla exterior. En el lado derecho hay una pequeña iglesia de mampostería simple construida con elegancia y unida a una torre redonda en la parte trasera.

Mucha gente nerviosa saluda a los caballeros recién llegados. Un heraldo los recibe en nombre del Rey Pescador, el señor de todo Listeneisse. Los escruta con la mirada rápidamente para discernir cuáles están seriamente heridos, melancólicos o enloquecidos y hace un gesto a los escuderos que se encuentran más adelante para que los lleven a la capilla. Ordena a los mozos de cuadra cercanos que atiendan a los cansados caballos de los caballeros. Invita a los caballeros restantes a que lo sigan.

Una amable mujer de mediana edad, llamada Dama Brisen, atiende a los caballeros en la capilla, junto con una docena de monjas vestidas de blanco. Aquí los hombres heridos o enloquecidos se van a dormir directamente, sin importar lo que deseen sus personas. Mientras duermen, toda la locura y la melancolía los abandonan y se curan mágicamente de sus heridas. A la mañana siguiente, se despiertan y se unen de nuevo al grupo.

El heraldo conduce de inmediato a todos los caballeros sanos a la fortaleza. Es una gran torre del homenaje cuadrada con cuatro borjes altos. Una barbacana se encuentra ante la entrada del segundo piso, con su propio puente levadizo y sus propias defensas. Por ello, para entrar a la torre del homenaje, se debe ascender la larga rampa de entrada, cruzar un puente levadizo, poder pasar a través de la barbacana, cruzar otro puente levadizo y finalmente pasar a través del puesto de guardia interior antes de que los caballeros entren en el Salón Principal.

Se trata a los caballeros con generosidad y con las mejores maneras. Un administrador los recibe en la puerta y, junto con los chambelanes, los acomodan en una habitación lateral. Un hombre y una mujer llegan y aplican Primeros Auxilios mágicos a sus heridas (recuperan 3 Puntos de Golpe por herida automáticamente). Pajes y doncellas ayudan a los visitantes en el baño y se les dan cómodas habitaciones en las que pasar la noche. Por la mañana, se les ofrece una selección de preciosas ropas de seda y brocado para que cada caballero las lleve durante su estancia.

A los escuderos se les enseña la forma de que se entretengan, por ahora estén Fuera de la Historia. Para cuando los caballeros están preparados, sus compañeros heridos se reúnen con ellos. Los hombres recién curados están bastante sorprendidos por su propia recuperación, la cual atribuyen a la magia de la Dama Brisen.

Un chambelán conduce a los caballeros al Gran Salón.

¿QUÉ HAY DE LOS PAGANOS?

El Castillo de la Alegría o Castillo Cambiante, el lugar de reposo del Santo Grial, es claramente una fortaleza cristiana. Si un grupo de caballeros tiene muchos paganos, pueden sentirse un poco incómodos aquí. Si son militantes paganos radicales (!), podría ser que ni siquiera se plantearan ayudar a su religión rival. Cómo manejar esto puede ser una situación delicada si los personajes (o los jugadores) son realmente agresivos. Es una cuestión de la actitud dominante en tu campaña. Si es lo suficientemente abierta como para permitir caballeros paganos, debería serlo también para dejar espacio para convencer a los personajes.

La Dama Brisen se aproxima a los caballeros paganos después de la cena, en privado. Habla con amabilidad y con aparente conocimiento de las propias creencias de los caballeros. El director de juego debe elegir cuál de estas explicaciones (o todas ellas) va a utilizar.

1. El Santo Grial no está considerado como un símbolo cristiano, pues la Iglesia católica ignora su existencia. Es universal y actualmente está adaptado a la religión cristiana dominante. En tiempos antiguos formó parte de los mitos del Caldero de Cerridwen y en el futuro lo hará de alguna otra cosa.
2. El Santo Grial es una subversión sutil y necesaria del conocimiento de la Iglesia católica. En realidad es el Caldero de la Diosa, que está fraguando otra transformación y convirtiendo los antiguos secretos de la Isla del Poderoso en herramientas secretas para la libertad del futuro.
3. El Santo Grial es una herejía peligrosa. Busca equilibrar la Trinidad, la cual está desequilibrada por la falta de influencia femenina. La implantación de esta idea provocará el reconocimiento de la resurrección física de la Virgen María. De este modo, la Diosa volverá al mundo y, con ella, el regreso de los misterios paganos.

Independientemente de cómo se vea el Santo Grial, una cosa es cierta: es un vehículo para la fuerza vital divina, ya sea de la Gracia de Dios o de la Bendición de la Diosa, y concede bendiciones a todos los que trabajan por él, cristianos, paganos o agnósticos.

Si los paganos no están convencidos y planean el mal contra los residentes, finalmente se los expulsa. El director de juego debe decidir lo lejos que desea que lleguen las cosas. Si todo el grupo está de acuerdo en huir, entonces planear una huida secreta puede ser divertido.

Si no, un vino adulterado o un encantamiento de sueño de la Dama Brisen pueden enviarlos fuera de la aventura: se despiertan en el Yermo, con equipo, y encuentran el camino de vuelta a casa, por ahora están Fuera de la Historia.

EL GRAN SALÓN

El Gran Salón es perfectamente cúbico por dentro. En el centro, tumbado en una cama, se encuentra el Rey Pescador (esto es, el Rey Pellam). Lleva un lujoso traje y un sombrero de marta cibelina y en su chimenea hay un gran fuego. Cuatro patas sostienen un brasero.

Mientras los caballeros se acercan a él, el calor del fuego les hace sudar. El rey pide disculpas por recibirlos en esas condiciones: «Los dolores de un anciano me impiden sentarme recto para hablar con vuestras mercedes». El rey entrevista a sus huéspedes, preguntándoles cómo han llegado hasta allí y por qué han ido, como es habitual. Mientras los caballeros hablan con el rey, ven que está tiritando.

Percepción. Éxito = ves un charco de sangre debajo del diván del rey. Crítico = todavía está goteando a través del diván.

El rey no se muestra extrañado, les da la bienvenida a los caballeros y los invita a compartir su cena. Con esta orden, se traen mesas con ricos manteles. Sobre ella se pone sal y pan blanco.

Percepción (tres tiradas). Cada éxito atrae la atención de los caballeros de lo siguiente: (1) a un lado permanecen tres hermosas mujeres que parecen muy tristes; una de ellas es calva, la otra tiene el pelo muy corto y la tercera tiene el pelo largo; (2) otra mujer triste, morena, que ni habla ni sonríe; (3) una jovencita, quizás de seis o siete años, impresionantemente bella, vestida con ricas ropas.

Los caballeros visitantes son llevados hasta la gran mesa y se sientan en lugares de honor cerca del rey reclinado. El rey baja la cabeza, como para bendecir la mesa. Una campana tañe con suavidad y una puerta se abre en un lateral de la habitación. Entra una procesión. Es tan extraño que los caballeros se quedan bloqueados durante un instante, sin palabras.

Al frente anda un chico guapo y solemne con una lanza blanca. De la punta gotea sangre que corre hacia abajo por el asta, cruzando su mano, y hasta el suelo. Dos chicos lo siguen llevando candelabros de oro incrustados con esmaltes negros, con diez velas que arden vivamente en cada uno. Luego va una hermosa doncella que lleva un cojín de seda, sobre el cual hay una copa de oro cuyo resplandor es mayor que el de 20 velas. Finalmente, otra chica llega con un plato trinchero. Un hermoso olor penetrante, inidentificable, flota por el salón.

Religión. Éxito = este es un lugar singularmente sagrado. Ganas una pasión de Amor (Caldero de Inspiración/Santo Grial) de 3d6. Crítico = si eres pagano, sabes que esta es la Procesión del Caldero de Inspiración; si eres cristiano, la Procesión del Santo Grial. Ganas una pasión de Amor (Caldero de Inspiración/Santo Grial) de 3d6+3.

La procesión pasa entre el diván y el fuego y sale por el otro lado de la estancia. El salón empieza a hablar. Los caballeros ven que su sitio está lleno de su comida favorita. La jovencita se acerca y habla animadamente con el rey, que hace un esfuerzo para responder. Ahora está demasiado ocupado para hablar con los caballeros, que son libres de especular entre ellos si no están atónitos.

Intriga. Éxito = te enteras de que Balin, el Caballero de las Dos Espadas, hirió al rey hace unos años. Hasta entonces

había sido considerado invulnerable porque era el parangón de la virtud. Sin embargo, su hermano malvado lo convenció para que se aventurara en el reino del Romance y mancilló su vida perfecta.

LA PREGUNTA

El secreto de la Procesión es si los visitantes plantean o no la pregunta correcta. Existen muchas variantes: «Padre, ¿qué os aqueja?» o «¿A quién sirve el Grial?». Otras alternativas son «¿En qué puedo ayudarle, rey?» y «¿Cuál es el secreto del Grial?».

Los jugadores pueden saber que este acto es una de las soluciones de la Búsqueda del Grial y pueden desear que sus caballeros hagan la pregunta correcta, tanto como para empuñarse en ello. Si lo hacen, simplemente recuérdales que su personaje debe estar en el estado de mente y alma correcto para plantear la pregunta con éxito. Si es necesario, recuérdales esta historia de *Perlesvaus* (una de las historias de la Búsqueda del Grial):

Sir Gawain encuentra el camino al castillo. Ya había hablado con Perceval y sabía lo que estaba pasando. Cuando llega ahí, algunos de los invitados, descritos como jóvenes abuelos sin edad, lo reconocen y dicen cosas como: «Os acordaréis de preguntar, ¿no?».

– Sí, sí, por supuesto – dice Gawain.

Entonces, cuando la procesión pasa («Acordaos de preguntar, ahora», dicen otra vez), tres gotas de sangre caen al suelo; de repente, Gawain se queda paralizado al percibir los Misterios de la Trinidad y no puede articular palabra. Los jóvenes abuelos gimotean y sollozan.

Para que los caballeros tengan éxito donde Gawain falla, deben superar las tiradas de virtud, habilidad y pasión correctas con un crítico. Deben hacerlas los jugadores que deseen hacer la pregunta o los que tengan un valor de 16 o más en los tres atributos requeridos.

Religión. Fallo = no estás en el estado mental adecuado para preguntar. Éxito = casi dices las palabras exactas, pero te quedas en un trance profundo, hipnotizado por el poder; no puedes decir palabra, pero ganas 100 de Gloria. Crítico = puedes hacer la siguiente tirada.

Espiritual. Fallo = no estás en el estado espiritual adecuado para preguntar. Éxito = te quedas paralizado por la inmensidad de esta sagrada situación y te sumes en un silencio reverente; no puedes decir palabra, pero ganas 100 de Gloria. Crítico = puedes hacer la siguiente tirada.

Amor (deidad). Fallo = no estás en el estado emocional adecuado para preguntar. Éxito = estás abrumado por la revelación de la Gracia Divina y casi extasiado; no puedes decir palabra, pero ganas 100 de Gloria. Crítico = eres el elegido que conoce la pregunta y las acciones necesarias y eres capaz de hablar y de llevarlas a cabo.

Si nadie hace la pregunta curativa, la cena acaba. El rey gime poderosamente y se excusa. Luego se lo llevan de la habitación en su sillón. Las tres mujeres, indicadas antes, limpian el charco de sangre con todas las lágrimas que lloran. El banquete acaba, con un halo de tristeza, con un sacerdote leyendo la Biblia.

Si un caballero plantea la pregunta con éxito, el Rey Pescador sonríe y le da la respuesta apropiada. El director de juego debe preguntar al jugador qué pregunta propondrá y el jugador tiene que decírla en voz alta.

Pregunta: ¿Qué os aflige? Respuesta: Mi dolor es múltiple. La espantosa herida que soporto me duele; el pecado que causa mi herida me duele. Pero estas no son las peores penas, las cuales vienen de la negligencia que los extranjeros han mostrado hacia mí. Pero solo vos, de todo el mundo exterior, me habéis mostrado compasión y os doy la bienvenida ahora, ¡Sanador!

Pregunta: ¿A quién sirve el Grial? Respuesta: El Grial sirve al Rey del Grial. Y el Rey del Grial nos sirve a todos nosotros, a la humanidad y al resto del mundo.

Pregunta: ¿Cómo puedo ayudaros? Respuesta: Solo vuestra pregunta ha sido la ayuda que he estado esperando, oh, Sanador. La atención y la preocupación del mundo exterior ha sido la ayuda que necesitaba.

Pregunta: ¿Cuál es el secreto del Grial? Respuesta: El Grial no tiene forma ni apariencia, excepto la que necesitamos para llevarnos hacia delante y más allá para encontrar paz e integridad en el mundo.

Mientras habla, el Rey Pescador balancea las piernas sobre el borde del sofá y se sienta. Está preparado para ser curado. Mientras todo el mundo mira, el caballero que ha hablado coge sangre de la lanza y la frota sobre el muslo herido del Rey Pescador. El color vuelve a la cara del rey. Está curado. Los habitantes empiezan a celebrarlo. El caballero que ha preguntado gana otros 700 de Gloria, lo que hace un total de 1000 por pasar las tres pruebas y curar al Rey del Grial. Si tiene una pasión de Amor (Caldero de la Inspiración/Santo Grial), también gana un +2 a la pasión, hasta un máximo de 20.

Si el ejército del Rey del Castillo Mortal todavía está fuera, el Rey Pescador ordena inmediatamente a sus mariscales que reúnan a su ejército e invita a los caballeros a que los ayuden. El ejército del Castillo de la Alegría sigue a su rey afuera para luchar contra las fuerzas de la oscuridad.

Ve a la «Batalla de las Llanuras de la Alegría».

LA PROPOSICIÓN DE LA DAMA BRISEN

Esto solo sucede si los caballeros jugadores han fallado al hacer la pregunta adecuada al rey.

Después del banquete, cuando se han llevado al Rey Pescador, la Dama Brisen se acerca a los caballeros jugadores:

—Vuestra visita ha sido en vano. No habéis curado la herida del Rey Pescador. No podréis entrar nunca a este castillo de nuevo salvo por la gracia de Dios. Los aliados del Rey del Castillo Mortal pronto llegarán para asaltarnos por última vez. Sus diabólicas armas reducirán nuestras murallas a polvo, hordas de salvajes gritando treparán sobre los cadáveres de los demás para sobrepasar las murallas y malvados caballeros pisotearán todo bajo sus botas de hierro. Asesinarán al rey, a mí me violarán y asesinarán y a la joven Elaine... —suspira.

Pídeles a los jugadores que hagan una tirada de Amor (familia) y dales una marca si es un éxito.

—Si este asalto tiene éxito, el Yermo se extenderá por toda Britania, quizás por todo el mundo. Los reinos perecerán.

Los jugadores deben hacer una tirada de Lealtad (señor feudal) y ganan una marca si tienen éxito.

—El odio lo gobernará todo.

Su discurso les hace recordar a sus amantes. Los jugadores deben hacer una tirada de Amor (amante) o Amor (esposa), si lo tienen; ganan una marca si tienen éxito.

—Existe una alternativa, si algunos hombres valientes luchan por conseguir hazañas por el bien de toda la humanidad.

La dama mira expectante a los caballeros. Algunos pueden ofrecerse voluntarios ahora mismo. Del resto, pregunta quién acaba de ganar al menos dos marcas: estos caballeros también van, conducidos por sus emociones. Los que solo hayan conseguido una marca pueden elegir si van a la misión o si consiguen una marca de Cobarde. Si alguien no se ofrece voluntario inmediatamente y no ha conseguido ninguna de estas tres marcas u opta por la marca de Cobarde, se le pide que se vaya ahora mismo. Se va a su habitación, se queda dormido y queda Fuera de la Historia. Se despierta un par de días después, con su equipo y cerca de su hogar.

A los que quedan, la Dama Brisen les explica:

—Sabemos quiénes son algunos de los aliados del Rey del Castillo Mortal. Algunos son buenos hombres, algunos son despiadados pero justos y otros se guían por la codicia. Nuestra esperanza es que lleguéis hasta ellos y los convenzáis, de un modo u otro, de que no deben atender las necesidades y exigencias de Klingsor.

»Necesitamos algo más: que se lleve noticia a nuestros parientes de que aquí se está librando una batalla y que tienen que acudir con tantas tropas como les sea posible. Los preparativos del enemigo se completarán pronto y el ataque seguramente será la noche de San Juan del año que viene.

»Finalmente, cualquier nuevo aliado que podáis traernos será una gran bendición. ¿Tenéis vasallos que traernos? ¿Vuestros señores enviarán algún ejército para ayudarnos? ¿Conocéis algún gran barón o quizás al propio Rey Arturo?

»De estas tres cosas, primero debéis aseguraros de que nuestros parientes y aliados saben que han de venir, sobre todo Alain le Gros. En segundo lugar, disuadid a nuestros enemigos, pues entre ellos está el Enemigo Injusto que porta las heridas de nuestra derrota. Y, en tercer lugar, intentad traernos más gente de otras tierras. Situamos esta prioridad al final ya que pensamos que solo un tipo de persona puede llegar a nuestra tierra y un ejército de asesinos sin inspiración no es ese tipo.

»¿Juraréis por el Santo Grial cumplir estas tareas lo mejor que podáis, siempre que no os avergüence? —pregunta Brisen.

Esperamos que todos estén de acuerdo.

Los visitantes son conducidos hasta sus habitaciones para dormir. Las camas son maravillosas y todo el dolor producido por la montura, armadura o herida desaparece. Todos descansan entre sueños placenteros. Si alguien intenta levantarse para hacer guardia o para acudir a una cita, se da cuenta de que es imposible.

Al día siguiente se despiertan todos, en el Yermo, durmiendo en el suelo. Las armaduras, caballos, escuderos y equipos de todos están cerca. Las alforjas están llenas de comida y de barriletes de agua. Todas las heridas están curadas, incluso las que necesitaban quirurgia.

Nota: Esto sucede un año después del año en el que los caballeros entraron en este escenario. Si se dan cuenta ahora, puedes confirmar sus sospechas: sí, el tiempo ha pasado. Si no se han dado cuenta, puedes demostrar el hecho de forma gradual una vez dejen el Reino de las Hadas. Quizás se les pida su opinión sobre el último rumor de la corte, del que no saben nada. Si llegan a algún lugar en el que se los esperaba, quizás a casa, los caballeros se dan cuenta de que han estado fuera durante un año o más.

AVENTURA: BUSCAR ALIADOS

Los caballeros jugadores viajan buscando reclutar aliados para el Rey Pescador o disuadir a sus oponentes. Los jugadores pueden decidir cómo desean hacer esto. El mapa que llevan muestra dónde están estas personas.

Problema: Aunque a los caballeros jugadores se les ha dado una lista de tres cosas que pueden hacer para ayudar, el limitado tiempo impone restricciones que el director de juego puede aprovechar para controlar cuánto logran. El tiempo limitado también le da un sentido de urgencia a la tarea. Los aliados/enemigos que se están buscando van a insistir en que se siga el protocolo y no se precipitarán al tomar una decisión.

Los encuentros aparecen en un orden que representa una historia clara que los caballeros deben seguir para descubrir lugares y conocer gente. No necesitan que se les diga dónde están exactamente en el mapa hasta que no lo averigüen por sí mismos al encontrar puntos de referencia que conozcan bien (probablemente primero Catterick).

Los caballeros jugadores pueden elegir separarse para que cada uno haga una tarea por separado. Esto hará que el juego se disgregue en muchas aventuras individuales en las que el director de juego y un solo jugador desarrollan los eventos de un caballero mientras los otros van por su cuenta.

El director de juego debe decidir cómo manejar esto, pero no es necesariamente un mal modo de que salgan las cosas. El mayor problema de separarse es que hay que hacer que vuelvan a estar juntos para la escena importante. La mejor solución es sugerirles que determinen un lugar de encuentro para cuando hayan acabado sus tareas individuales.

Gloria: Los caballeros consiguen 50 de Gloria por cada aliado que convengan para que ayude y 100 de Gloria por cada enemigo que convengan de que se mantenga al margen.

IRSE DEL YERMO

Los caballeros pueden viajar desde el Yermo en cualquier dirección que deseen. La primera noche acampan en un risco desértico y, cuando se despiertan, ven que en el valle que hay por debajo se encuentra una rica casa señorial, con humo que sale perezosamente de los fuegos del desayuno de muchas

casas del pueblo. Tras descender al valle, los campesinos pueden hacer saber a los caballeros que esta es la propiedad de Lord Eurain, un señor poderoso e independiente.

LORD EURAIN

Señor de Brandigan, 4280 de Gloria.

Reputación: Céltico, pagano. Es un señor de la guerra, tranquilo y respetuoso con las leyes, que una vez rindió homenaje al Duque de Cambenet, pero no ha visto a su señor feudal desde hace muchos años.

Hogar: Castillo de Brandigan.

Encontrado: En el castillo, desempeñando las labores habituales de un señor feudal.

Ejército: Guardaespaldas, 2 caballeros y 5 infantes; mantenidos, 4 caballeros y 15 infantes; vasallos, 6 caballeros y 25 infantes. Dos semanas para reunirse.

Otras personas importantes: Mabonagrain, el joven sobrino de Eurain.

Enemigos: El Rey Balor.

Reacción general: Al principio, sir Eurain no está dispuesto a ayudar. Sin embargo, pregunta por la lista de enemigos si a nadie se le ocurre decírsela antes. Cuando escucha que el Rey Balor está ayudando al Rey del Castillo Mortal, sir Eurain reacciona con mucha ira, ya que odia al Rey Balor. Gustosamente irá y luchará con todos los hombres que pueda reunir y asegura conocer el camino.

Sir Eurain pregunta a quién más buscan los mensajeros y dice que nadie sabe dónde encontrar a algunos de estos hombres: sir Lamorak y el Caballero Blanco probablemente estén fuera de aventuras, aunque también podrían estar en la corte de Arturo. Sin embargo, sí pueden encontrar a Baudwin de Britania. Les da indicaciones para que lleguen hasta la propiedad de sir Baudwin, el Castillo Blanc, en Roestoc. Sir Baudwin debería estar ahí.

AL CASTILLO BLANC

Después de cruzar un risco, la carretera comercial conduce a un pueblo donde se une con la carretera real de Eburacum a Carduel. Los caballeros jugadores que frecuentan el paso deben reconocer el Castillo de Barnard donde se unen los caminos. El anciano señor-caballero del castillo les dice dónde están.

Los jugadores pueden elegir a qué velocidad avanzan sus personajes por la carretera. Mientras viajan por el este de Malahaut, el director de juego debe prestar atención a la fecha y los eventos locales. Por ejemplo, si parten en el año 515 (como se sugiere en la cronología por defecto), viajarán por esta zona en el 516. Roestoc, Lindsey y Eburacum son zonas de guerra en las que Arturo lucha contra los sajones. Se debe presentar la zona como en estado de alerta, quizás ha habido incursiones recientemente y seguramente es peligrosa. Los caballeros jugadores deben tener la oportunidad de abandonar la misión y unirse al ejército de Arturo si lo prefieren. De todos modos, Galahad estará con ellos para completar esta misión a tiempo.

Si la misión tiene lugar en otro año, comprueba qué eventos similares pueden ocurrir.

BAUDWIN DE BRITANIA

Obispo y caballero de la Mesa Redonda, 9876 de Gloria.

Reputación: Céltico, cristiano. Es un guerrero feroz y orgulloso, un señor de la guerra fanático más que cristiano.

Hogar: Castillo Blanc.

Encontrado: Cazando en los bosques cercanos. Si es el año 516, está en su castillo o patrullando.

Ejército: Guardaespaldas, 6 caballeros; mantenidos, 16 caballeros y 60 infantes; vasallos, 16 caballeros y 120 infantes. Dos semanas para reunirse.

Enemigos: El Duque Brunor de las Islas Largas (Odio 15).

Reacción general: Baudwin practica con diligencia su fe en Cristo Guerrero. Si puede, reúne a todos los soldados de sus dominios para ayudar al Rey Pescador.

Si es el año 516, entonces el Obispo Baudwin se encuentra en un dilema porque Arturo le ha ordenado que se quede en el Castillo Blanc y hostigue a los sajones en Roestoc. Después de que se le cuente la petición de ayudar en el Castillo de la Alegría, Baudwin les pide a los caballeros que se queden una noche más mientras lo decide. Al día siguiente, rechaza la propuesta diciendo que su lealtad a Arturo es más importante que el pequeño castillo de un hombre santo que nunca ha rendido homenaje al Alto Rey. Les recuerda a los caballeros que ellos también tienen lealtad a sus señores y que probablemente ahora deberían estar en la guerra con el ejército de Pendragón, en alguna parte de Lindsey.

Deja que los caballeros jugadores discutan esto para que tengan su propia opinión de cuál es su deber. Si deciden ayudar a Arturo, el director de juego debe jugar el resto de escenario de oídas. Quizás todos los jugadores se quedan Fuera de la Historia, quizás pueden ayudar al Pendragón y continuar con su misión a tiempo, quizás están de camino cuando llegan mensajeros hablando de la victoria de Arturo.

El Obispo Baudwin también tiene una pista sobre dónde se puede encontrar a Alain le Gros. En Etroite vive el señor de esa tierra, quien puede conducirlos hasta Alain le Gros si quiere. Sin embargo, si este no quiere cooperar, no se puede hacer nada para encontrar a Alain.

EL PÁRAMO DE ROMBOLD

Tiempo: En cualquier momento.

Escenario: El páramo de Rombold se encuentra a un par de millas al sur del pueblo de Ilkey. Está lleno de piedras antiguas de todo tipo: menhires, montículos, túmulos, recintos, círculos, etcétera.

Personajes: Rombold el Gigante.

Problema: Rombold (utiliza las estadísticas del gigante en el Apéndice 2 de **Pendragón**) es duro y malicioso y hace incursiones en las tierras cercanas con regularidad.

Solución: Asesina al monstruo.

Gloria: 50, más la ganada por vencer al gigante.

LEEDS

En su segunda estancia en Leeds, de camino a encontrar a Alain le Gros, los caballeros jugadores se encuentran con un caballero famoso.

Heráldica +18. Éxito = es un caballero de Gales. Crítico = es sir Lamorak, juno de los caballeros que estás buscando!

SIR LAMORAK DE GALES

Es hijo de sir Pellinore y un aventurero sublime. 18 000 de Gloria. Nombrado caballero de la Mesa Redonda en el 520.

Reputación: Cristiano céltico. Es un caballero gentil y un gran luchador. Al igual que a su padre, le encanta cazar.

Hogar: Ninguno (es errante).

Encontrado: En la corte del rey o en el camino. Lamorak siempre reta a los extraños para que se batan en justa con él, por amor, antes de dar su nombre.

Ejército: Ninguno.

Otras personas importantes: Sus hermanos: Tor, Aglovale y Dornar.

Reacción general: Sir Lamorak está ansioso por escuchar las noticias y se alarma por la proposición. «El Rey Pescador es un pariente mío. Buscaré a mis hermanos e iremos a ayudarle. ¿Qué otras instrucciones tenéis?».

Después de escuchar sobre Alain le Gros, el caballero dice:

— También es uno de mis parientes, pero no sé dónde está su hogar. Si Baudwin os envía a Etroite, intentadlo ahí. Debo ir adonde sé que están mis hermanos, pero, en nombre de la caballería, os pediré que llevéis un mensaje a la hija del señor de Etroite. Os lo agradezco, buenos señores.

»Decidle a la hija que se llama Isabel que yo, sir Lamorak, hijo de Pellinore, he visto al Caballero del Hacha de Plata y está bien. Dadle este anillo, que es una muestra que él me dio para esta finalidad.

LESTROITE

Las indicaciones del obispo están reforzadas por las de Lamorak y, siempre y cuando al menos uno de los caballeros del grupo haga una tirada de Cazar, alcanzan Ilkey sin incidentes.

En el pueblo de Ilkey tienen un problema. Los habitantes hablan de un gigante llamado Rombold que vive en el sur y de quien les gustaría deshacerse. La gente dice que su buen señor, Govier de Etroite, se ha negado a enviar a más de sus hombres contra él.

Sin embargo, llevar a cabo la aventura EL PÁRAMO DE ROMBOLD (ver cuadro de texto) probablemente deje a uno o más caballeros Fuera de la Historia en este momento. Los caballeros deben planear volver para matarlo en algún momento del futuro.

EL SEÑOR DE ETROITE

Lestroite es una pequeña tierra que ocupaba lo que parecía ser un paso entre los Montes Peninos. Varios pueblos están apenas conectados por una carretera comercial medio escondida que zigzaguea arriba y abajo por colinas escarpadas entre rocas y valles desnudos y cruzando riachuelos sin puentes.

Los caballeros deben viajar como si exploraran un nuevo territorio, con un modificador de -3 a tiradas de Cazar, ya que es un terreno montañoso. Si todo el mundo falla, se pierden el desvío de Etroite y viajan hasta que encuentran un camino que desciende una colina desde donde se ve un amplio bosque en la distancia: el Bosque Perilous. Los caballeros deben darse la vuelta y encontrar el camino de nuevo con una tirada de Cazar con éxito. Etroite es una ciudad con empalizada con una torre de piedra que se encuentra junto a un río de montaña rápido y estrecho.

Percepción. Éxito = la gente reacciona con miedo a su llegada, todo el mundo corre para ponerse a cubierto mientras empieza a oírse el tañido de una campana.

Para cuando los caballeros jugadores llegan al pueblo, una media docena de caballeros medios, respaldados por una veintena de infantes, están en las murallas listos para enfrentarse a ellos. Lord Govier (un caballero notable) da su propio discurso. Es precavido, pero no hostil. Govier se identifica a sí mismo, luego pregunta los nombres y negocios de los visitantes. Invita a los jinetes a entrar y sigue la hospitalidad habitual. Govier no se precipitará, sino que se toma su tiempo para hablar con los caballeros.

Percepción. Éxito = puedes ver que tanto los infantes como los caballeros tienen armas y armaduras pobres; los caballeros solo llevan armaduras normandas de 10 puntos. Solo Lord Govier está mejor equipado, con una cota de malla reforzada de 12 puntos.

A los caballeros se los acomoda en una pequeña casa de invitados cerca de la torre de piedra. En una casa más grande se encuentra el salón de Govier, donde se sirve una cena sencilla pero abundante. Isabel, la hija menor del señor, está presente en la cena, sirviendo como camarera jefe, con bastante eficacia. No parece haber esposa. Govier es hospitalario, pero está más interesado en las noticias de fuera de su tierra que en contar lo que le sucede (de hecho, no está sucediendo nada aquí).

Intriga. Éxito = una doncella dice que Lord Govier nunca ha rendido homenaje al Rey Arturo; el último gobernante de aquí fue asesinado en batalla hace unos años, luchando contra Arturo. Crítico = el Caballero del Hacha de Plata es el amante de Isabel.

Después de la cena, Govier les pregunta si hay algo que los caballeros deseen además de su hospitalidad. Ahora es el momento de que los caballeros le pidan que los lleve hasta Alain le Gros, aunque primero deberían contarle las noticias de Lamorak acerca del Caballero del Hacha de Plata. Son tan buenas noticias para la hija que su padre se queda de piedra, pero de repente se vuelve amable ya que no ha visto a su hija tan feliz en cinco años. Gracias a este regalo, está dispuesto a concederles cualquier bendición que deseen. Es en este momento cuando tienen que preguntar el modo de encontrar a Alain le Gros.

Si lo primero que le preguntan los caballeros es cómo encontrarlo, se lo deniega. Pero después de que le cuenten a la hija las noticias de Lamorak, está tan entusiasmada que su padre se rinde y se ofrece a enseñarles el camino hasta Alain.

Govier les dice que estén en la orilla del río a media noche en la oscuridad de la próxima luna nueva, donde él se reunirá con ellos y se encargará de sus preparativos para el viaje.

RÍO ARRIBA

En el sitio y a la hora del encuentro, llegan una anciana con una flauta y una pareja de hombres con tambores que empiezan a tocar música. Un grupo de gente canta con ellos desordenadamente. Govier se une y encabeza una procesión hacia el río, donde lanza un leño tallado. Siguen cantando.

Después de una hora más o menos, una gran balsa lo suficientemente grande para los caballeros y sus escuderos y caballos aparece en el río, avanzando rápidamente en la corriente. Brilla con una tenue luz verde y la conduce un hombre alto y delgado con el pelo suelto y barba.

—Montad —dice Govier—, y os conducirá río arriba. Allí veréis un sendero que va por la cresta de las montañas. Seguidlo y al final esta Ka'amalot, el castillo de Alain le Gros.

Los caballeros deben montarse. El barco se mueve rápidamente río arriba, dejando atrás los cantos de la gente. La noche es oscura, apenas se divisan las sombras junto a la orilla, y el trayecto es corto. Después de que los caballeros desembarquen, el barco continúa rápidamente río arriba y desaparece. El amanecer llegará en unas horas.

Ka'amalot, adonde los caballeros llegan justo después del amanecer, es un donjón con un próspero pueblo cerca. Desde la distancia se pueden ver los campos y rebaños. Los caballeros jugadores no son recibidos con miedo ni con hostilidad, sino con curiosidad. Un campesino corre a contarle a su señor las noticias.

ALAIN LE GROS

Señor de Ka'amalot, pariente del Rey Pescador. 7472 de Gloria.

Reputación: Céltico, cristiano. Es un guerrero poderoso de un linaje excelente. Nunca ha luchado contra Arturo.

Hogar: Ka'amalot.

Encontrado: En su castillo.

Ejército: Guardaespaldas, 2 caballeros y 4 infantes; mantenidos, 6 caballeros y 30 infantes; vasallos, 12 caballeros y 80 infantes. Dos semanas para reunirse.

Otras personas importantes: Hermanos, esposa alegre.

Enemigos: El Rey de los Pantanos (Odio 20).

Reacción general: Alain le Gros es un pariente del Rey Pescador e irá ayudar al Castillo de la Alegría con un ejército tan grande como le sea posible. Probablemente se dé cuenta de que deben ser solo sus caballeros mantenidos, ya que tal vez quede poco tiempo.

Alain y sus hermanos están agradecidos por las noticias de la próxima batalla y les ofrecen a los caballeros jugadores las provisiones que necesiten para continuar su viaje. Alain lamenta no poder llevarlos consigo al propio Castillo de la Alegría, pero espera que la Dama Brisen les expliquen las razones, ya que él, un simple caballero, no puede.

Sin embargo, la esposa de Alain sugiere que quizás la Damsela Salvaje podría conducirlos. Alain responde que volver al Castillo Cambiante es demasiado esperar de los caballeros.

Orgulloso. Éxito = protestas, diciendo que de ti (al menos) se puede esperar que hagas cosas extraordinarias. ¿Acaso no has llegado hasta aquí?

Alain está de acuerdo y habla de la Damsela Salvaje:

— Al este de este lugar se encuentra la Tierra de Dangereux, cuyo rey es un fiero señor de la guerra que nunca ha rendido homenaje al Rey Arturo. Tiene un poderoso ejército y un gran castillo, y tiene tan poco miedo que caza regularmente en el Bosque de Darnantes, donde deambulan fabulosas criaturas.

»El Rey de Dangereux tiene una hija salvaje que vendió su alma al antiguo bosque y durante años ha deambulado loca y desnuda, cubierta con barro y llagas. Todavía se la llama la Damsela Salvaje. Lo sabe todo sobre los bosques y es una gran druidesa. Si no os importa poner vuestra alma inmortal en peligro, podéis pedirle ayuda.

»Me han contado que puedes llamarla si pones una hogaza de pan sobre una determinada roca pintada y pides la ayuda de cualquiera que esté escuchando. Ella vendrá después de una semana o dos y te preguntará qué quieres. Te dirá lo que quiere que se le pague, si decide ofrecer su ayuda.

»Os puedo dar mucho pan, si lo deseáis, y le diré a mi montero que os muestre el camino al castro. Decidle que queréis ir al Castillo Cambiante, no lo llaméis el Castillo de la Alegría.

LA DAMISELA SALVAJE

El montero de Alain conduce a los caballeros bajando de las montañas hasta una gran llanura amplia y despoblada. Una única colina (en cuya cima se encuentra un antiguo castro, Ingleborough) se alza solitaria. El cazador señala la piedra pintada, pregunta una última vez si quieren volver con él a la seguridad. Luego se marcha.

Los buenos cristianos no llevarán a cabo este ritual. Los indiferentes o los malos pueden participar, con el mismo efecto que tendrá en los paganos. Se debe hacer todos los días durante una semana. La octava noche, una mujer con un manto marrón, montada sobre un pequeño poni negro, esperará en la roca del sacrificio. Se sienta en silencio y luego responde y pregunta qué quieren los caballeros.

Los caballeros deben responder que quieren que ella los lleve al Castillo Cambiante. Ella se lo piensa unos minutos y luego dice:

— Puedo hacerlo, pero el precio es alto. Os pediré que hagáis algo por mí en el futuro y debéis prometer que lo haréis, mientras no os traiga vergüenza o deshonor.

Asumiendo que los caballeros estén de acuerdo, el viaje transcurre sin problemas. Viajan solo de noche y la Damsela Salvaje obliga a todos a cabalgar juntos y cerca. A media noche, en un río embravecido, llegan al Puente del Diablo, donde, dice la Damsela Salvaje, su abuela engañó al Diablo para hacer el hermoso puente a cambio de nada.

— Ahora, tened cuidado — dice —, porque este es el Bosque de Darnantes, donde deambulan fabulosas criaturas.

El director de juego puede hacer esta travesía tan excitante y peligrosa como desee o simplemente puede pasarla rápido, con los caballeros viajando de noche y pasando el día descansando bajo una cobertura de robles torcidos, donde una bandada de cuervos anida. Los caballeros deberían estar vigilantes.

Después de que oscurezca a la noche siguiente, la Damsela Salvaje conduce a los caballeros a un precipicio, en el que hay escalones esculpidos.

— Estos son escalones feéricos — dice —. Pisad con cuidado y guiad a vuestros caballos.

La subida no es alta, pero es peliaguda para los caballos y lleva horas. La luz de la luna brilla: esta noche es luna llena.

Entran en un valle y la Damsela Salvaje les urge a todos a que cabalguen rápido. Su propio poni parece más rápido de lo que debería, y los caballeros la siguen mientras galopa por una tierra grande y yerma. A la luz de la luna se pueden ver las casas derruidas, los bosques putrefactos y los campos de cereales podridos. En el valle se divisa un castillo con los tejados hundidos y oscuros. Pasan por un pueblo cuya iglesia está quemada, sus casas abrasadas, las cunetas sembradas de cadáveres aquí y allí. Otro castillo, en medio de una ciudad destrozada, se ve a la izquierda. Al frente se vislumbran colinas. La Damsela Salvaje guía a los caballeros por ellas, donde se refugian en una cueva artificial en un gran montículo.

Finalmente, después de haber parado de nuevo, la Damsela Salvaje dice:

— Mañana iréis por vuestra cuenta. No os puedo llevar más lejos. Para mí esto es agotador y mortal ahora. Este es el pago que solicité: contadle al Rey Pescador que os he traído aquí, que os he enviado a él y lo que me prometisteis y cómo lo he conseguido. Eso es todo. Mañana cabalgaréis hacia el norte y, con la bendición de la Diosa, encontraréis lo que buscáis.

EL YERMO

Al día siguiente, la Damsela Salvaje se va, cabalgando hacia el sur. A la luz del sol parece pálida y cansada, pero le brillan los ojos. Es más hermosa de lo que ninguno de los caballeros se había dado cuenta durante la noche. Solo dice adiós y se marcha.

Los caballeros ven una vasta tierra yerma hacia el norte. Los árboles no tienen hojas, la hierba es marrón y la maleza no es nada salvo ramas inertes. El único movimiento es una columna de polvo que se alza en el noreste. Ir hacia el norte hará que se crucen con el pilar de polvo hacia el mediodía. Es una pequeña columna de jinetes.

Heráldica +4. Éxito = ¡es el Caballero Blanco y su comitiva!

EL CABALLERO BLANCO

Caballero misterioso, 4250 de Gloria.

Reputación: Céltico, cristiano. Es un caballero con una piedad y una humildad apabullantes que ha aparecido hace poco en la corte de Arturo. Si esto sucede después del 523, es el líder de los Caballeros del Templo del Grial, establecido en ese año. Nunca miente.



Hogar: Desconocido (suele residir en la corte de Arturo).

Encontrado: Marchando hacia el centro del Yermo. Ha escuchado las noticias y no solo conoce el camino, sino que puede guiar a cualquier ejército hacia allí.

Ejército: Guardaespaldas, 6 caballeros y 18 infantes.

Otras personas importantes: Después del 523, sus caballeros templarios (con él van 1d6).

Enemigos: Todos los enemigos del Rey Pescador son enemigos del Caballero Blanco.

Reacción general: El Caballero Blanco afirma que es pariente del Rey Pescador y está dedicado a la misión de liberar el castillo. Una negra columna de humo se ve a lo lejos en el oeste:

—Es el Castillo Cambiante —dice el Caballero Blanco gravemente.

Conforme marcha el ejército, se hace visible otra columna de polvo que se acerca a ellos. Al caer la noche, los dos grupos se encuentran.

Heráldica +1. Éxito = es un pariente de sir Balin. Crítico = es sir Bavid, el hermano más joven de Balin.

Sir Bavid y su partida también reconocen al Caballero Blanco. Se retan y Bavid asegura estar buscando justicia atacando al Rey Pescador, que asesinó a su pariente. Algunos de ellos urgen a un ataque inmediato. La virtud del Caballero Blanco lo previene hasta que se sucedan más negociaciones.

Los jugadores pueden recordarle al Caballero Blanco que a ellos se les ha dicho que recluten la ayuda de ese hombre para ayudar al Rey Pescador. El Caballero Blanco felizmente les da a los caballeros jugadores una oportunidad para hablar con los Caballeros del Bosque Salvaje.

SIR BAVID DEL BOSQUE SALVAJE

Caballero, hermano de sir Balin. 1250 de Gloria.

Reputación: Pagano céltico. Es un buen caballero.

Hogar: La Torre del Jabalí, en algún lugar del Bosque Salvaje.

Encontrado: Bavid y sus hombres están de camino a vengar la muerte de su pariente, sir Balin, el Caballero de las Dos Espadas. Ha oído que fue asesinado por el Rey Pescador y quiere vengarlo.

Ejército: Mantenidos, 2 caballeros, 19 sargentos y 35 infantes. Todos son parientes de Balin o de sus seguidores.

Otras personas importantes: Nadie.

Enemigos: El Rey Pescador (erróneamente).

Reacción general: Bavid siente una obligación de vengar a su famoso pariente que, según cree, fue asesinado por el Rey Pescador. Solo se le puede convencer de que está equivocado desvelándole la verdad. El director de juego puede recordarles a los jugadores que ellos la conocen, ya que han visto la tumba de Balin y han escuchado la historia de la Princesa Alis. Al menos un caballero debe prometer que está diciendo la verdad. Todos los caballeros que lo hagan deben hacer una tirada de Honesto contra el Suspica de Bavid (valor 11); solo con que un caballero lo consiga es suficiente para convencerlo.

Si los caballeros jugadores fallan, entonces Bavid los declara sus enemigos, pero se va hasta que comienza la Batalla del Castillo de la Alegría.

Si lo convencen, su comitiva y él se muestran agradecidos, deseando asistir los esfuerzos de los caballeros jugadores. De hecho, Bavid parece aliviado. Unen sus fuerzas a las del Caballero Blanco y siguen cabalgando hacia la batalla.

En cualquier caso, las fuerzas del Caballero Blanco y los caballeros jugadores llegan al Castillo de la Alegría esa noche. El Caballero Blanco, como líder, informa al Rey Pescador. Es reconocido formalmente y el Rey Pescador dice:

—Bienvenido a casa, hijo. —Se mueve hacia Brisen y dice —: Trae un trono para mi hijo, Eliazar.

El Caballero Blanco se sienta junto a su padre el resto la reunión. El Rey Pescador llama a los caballeros jugadores que llevaron los mensajes y les pide que cuenten sus historias. Cada uno de los caballeros que participaron en alguna parte del relato consigue 100 de Gloria.

Un recuento de gente muestra que Brandigan está allí, al igual que Alain le Gros y Lamorak de Gales. También están aquí otros señores y reyes a quienes los caballeros jugadores no conocen. El patio está lleno de tropas. Cualquiera que necesite curación la consigue.

Secreto: Bavid es de hecho el Enemigo Injusto que puede derrotar al Rey Pescador. *Debe* ser convencido. Nadie en el juego debería saber ese hecho.

BOICOTEAR A LOS ENEMIGOS DEL REY PESCADOR

La segunda parte de la petición de Brisen es improbable que se consiga, por ello se dan menos detalles para estas acciones. Sin embargo, es mejor estar preparado para las sorpresas. *Nota del diseñador:* En mi campaña, ¡el rey de los Pantanos fue asesinado!

La información que presentamos aquí también es útil para la inminente batalla de la Llanura de la Alegría.

EL DUQUE KLINGSOR

El Rey del Castillo Mortal, señor del Bosque Encantado; un caballero malvado. 15 000 de Gloria.

Reputación: Céltico, cristiano malvado. Klingsor fue una vez un buen caballero, pero fue derrotado por la envidia y el mal creció lo suficiente para atacar al sagrado castillo de su propio hermano.

Hogar: Castillo Mortal.

Encontrado: Durante este escenario, a Klingsor solo se le pueden acercar en su campamento. Sus guardias están vigilando y llevan a todos los intrusos ante su rey.

Ejército: Guardaespaldas, 6 fomorianos, 6 caballeros famosos, 25 infantes; mantenidos, 25 caballeros, 125 infantes; vasallos, 100 caballeros y 5000 infantes. También ha reunido a muchos aliados humanos y no humanos.

Otras personas importantes: Los invitados de Klingsor, sus reyes aliados, están presentes.



Rey Carados

Enemigos: El Rey Pescador (Odio 39), a quien intenta destruir junto con sus seguidores, su parentela, sus amigos y su recuerdo.

Reacción general: Klingsor odia al Rey Pescador y todo lo que simboliza. Busca poseer el místico Grial y no permite que nada se interponga en su camino. Es cruel e implacable, sin misericordia ni caballería gentil.

GUINEBAUT

Rey de los Pantanos, Señor de Roestoc. 5600 de Gloria.

Reputación: Sajón, cristiano (prefiere a San Jorge, que asesinó a Jormungand).

Hogar: Castillo de Conisbrough, Roestoc.

Encontrado: Los guardias vigilan todas las rutas de aproximación conocidas y conducen a los visitantes directamente al castillo para que los entreviste el rey.

Ejército: Guardaespaldas, 2 caballeros, 1 sargento, 10 infantes; mantenidos, 5 caballeros, 10 sargentos, 50 infantes; vasallos, 5 caballeros, 15 sargentos y 50 infantes.

Otras personas importantes: Oficiales de la corte.

Enemigos: El Rey Arturo (Odio 16); parientes de aquellos que ha conquistado, especialmente Alain le Gros (Odio 18).

Reacción general: El Rey de los Pantanos está tentado por la promesa de un botín, pero no está muy convencido de trabajar con Klingsor. Sin embargo, su odio por Alain le Gros es mayor que cualquier otra pasión y el Rey de los Pantanos promete abandonar a Klingsor si a cambio Alain le Gros se encuentra con él directamente en batalla.

CARADOS

Rey de Escocia. 7500 de Gloria.

Reputación: Picto, pagano. Es un rey joven pero astuto, no estúpido.

Hogar: Inverness.

Encontrado: Castillo de Inverness.

Ejército: Guardaespaldas, 2 caballeros, 6 infantes; mantenidos, 20 caballeros, 50 infantes, 100 pictos; vasallos, 50 caballeros, 300 sargentos y 800 pictos.

Otras personas importantes: Oficiales de la corte.

Enemigos: El Rey Arturo (Odio 6).

Reacción general: El Rey Carados está en esto por el dinero y sabe que es mejor no confiar en el Duque Klingsor. Atiende a razones y finalmente ofrece abstenerse de luchar contra el Rey Pescador por un pago de unas 1000 £.

DUQUE BRUNOR

Caballero irlandés, incursor de mar. 4500 de Gloria.

Reputación: Cristiano irlandés. Es un caballero grande, violento e implacable.

Hogar: Castillo de las Lágrimas.

Encontrado: Brunor navega el Mar Irlandés, haciendo incursiones y visitando sus muchas fortalezas. Sus dominios no tienen guardias exteriores y tratan a todos los visitantes con hospitalidad. Los nobles gentiles que viajan con damas deben obedecer su costumbre del Concurso de Belleza de Damas.

Ejército: Guardaespaldas, 4 caballeros, 4 infantes; mantenidos, 8 caballeros, 12 sargentos, 20 infantes; vasallos, 8 caballeros, 12 sargentos y 200 infantes; varios barcos.

Otras personas importantes: Su esposa (APA 21).

Enemigos: El Rey Arturo (Odio 6).

Reacción general: A Brunor se le puede convencer simplemente con una tirada exitosa de Espiritual (por parte de un caballero cristiano) enfrentada a su Justo (valor 6).

EL CABALLERO DEL DRAGÓN

Rey de las Islas Exteriores y de los *atecott*. 6600 de Gloria.

Reputación: Picto pagano; un líder de los piratas implacable y despiadado.

Hogar: Castillo del Elefante (Kismul), en una isla en la bahía de la Isla de Barra, en las Islas Exteriores.

Encontrado: En un barco haciendo incursiones en algún lugar de la Tierra de los Pictos o de Irlanda.

Ejército: Guardaespaldas, 2 caballeros, 10 infantes; mantenidos, 15 caballeros, 100 infantes; vasallos, 30 caballeros, 500 infantes; unos pocos barcos.

Otras personas importantes: Ninguna.

Enemigos: Todos los que no son ni pictos ni paganos.

Reacción general: Desprecio. Intenta capturar a los caballeros y retenerlos por un rescate. Si lo consigue, las negociaciones y las recaudaciones llevan dos años.

BALOR

Rey de los Fomorianos. 20 000 de Gloria.

Reputación: Feérico, pagano. El Rey Balor es el señor de los Monstruos. Es un gigante deforme. Los fomorianos, criaturas como su señor, son sus súbditos.

Hogar: Las Islas de los Monstruos.

Encontrado: No se puede llegar a las ocultas Islas de los Monstruos por medios convencionales. Sin embargo, Balor tiene un pabellón en la Llanura de la Alegría, fuera del castillo. Cualquiera que se acerque a su campamento es detenido por sus guardias y llevado hasta su pabellón.

Ejército: Guardaespaldas, 6 gigantes pequeños (Percepción 20); mantenidos, 6 gigantes medianos y 25 *hobgoblins*; vasallos, 25 gigantes y monstruos, más 500 infantes (todos goblins y pictos salvajes).

Otras personas importantes: Muchos señores monstruosos menores sirven a Balor.

Enemigos: El Rey Balor odia todo lo que es bueno.

Reacción general: El Rey Balor es un interrogador astuto y experimentado. Interroga a cada uno de los visitantes cuidadosamente sobre sus actitudes, lealtades, motivaciones, etcétera. En algún momento, hace una pregunta crítica a cada caballero (las palabras precisas de la pregunta y de la respuesta se pueden ignorar, ya que solo importa la intención de la respuesta).

El director de juego puede preguntarle a cada caballero si será honesto o falso en su respuesta. Entonces debe hacer una tirada enfrentada contra el Falso de Balor (valor 23). Los ganadores y perdedores de la tirada saben si ganan o pierden y si su oponente estaba mintiendo o diciendo la verdad.

Balor les saca tanto dinero y bienes como puede a cada caballero a cambio de su promesa de no luchar. La recaudación debe ser inmediata. Entonces Balor viola todas sus promesas y lucha contra el Rey Pescador de todos modos. Todos los esfuerzos de negociar con él resultan ser inútiles: ha engañado a los caballeros.

BATALLA DE LAS LLANURAS DE LA ALEGRÍA

Las Llanuras de la Alegría están en la tierra encantada de Listenneisse (esto es, el Yermo), justo al este del Castillo de la Alegría.

Antes de la batalla, se celebra una misa en la iglesia para todos los cristianos, oficiada por un sacerdote ermitaño de las tierras salvajes. El patio y los adarves están llenos de gente que participan en la ceremonia. El ermitaño utiliza el Santo Grial como cáliz para la misa. En el jardín al otro lado de la fortaleza, simultáneamente, la Dama Brisen está oficiando una ceremonia de bendición para cualquier pagano, milagrosamente utilizando también el Grial (en su encarnación del Caldero de la Inspiración en su ceremonia).

Por ello, sea cual sea su fe, cualquier caballero jugador presente que tenga una pasión de Amor (Caldero de la Inspiración/Santo Grial) puede hacer una tirada con un modificador de +5 para inspirarse para la inminente batalla.

Duración de la batalla: 8 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

Alain le Gros (Batalla = 23). Sin embargo, está inspirado críticamente por su Amor (Santo Grial), así que dobla su habilidad de batalla a 46.

TABLAS DE LA BATALLA DE LAS LLANURAS DE LA ALEGRÍA

La naturaleza única de la batalla de las Llanuras de la Alegría justifica estas tablas especiales. Utilízalas en lugar de las tablas similares del libro básico de **Pendragón**, Apéndice 4, «Batallas».

TABLA DE ENEMIGOS DE BATALLA (LLANURAS DE LA ALEGRÍA)

Resultado d20	Resultados
1-3	Infantería sin valor (utiliza las estadísticas de infantería de poca calidad, Apéndice 1).
4	Infantería pobre (utiliza las estadísticas del bandido).
5-6	Guerreros pictos.
7	Incursores irlandeses (utiliza las estadísticas del arquero).
8	Infantería con armadura (utiliza las estadísticas del guardia real).
9	Caballeros pictos (utiliza las estadísticas del caballero joven).
10	Caballeros mercenarios (utiliza las estadísticas del caballero medio).
11	Incursores <i>atecotti</i> (utiliza las estadísticas del jefe tribal sajón).
12	Caballero de Orkney (utiliza las estadísticas del caballero notable).
13	Goblins o hobgoblins (ver Apéndice 1).
14-16	Troles (ver Apéndice 1).
17	Fomorianos (ver Apéndice 1).
18	Gigantes (utiliza las estadísticas del gigante pequeño).
19	Un líder de cualquiera de los anteriores: vuelve a tirar (repitiendo todos los resultados de 19 o 20) para encontrar un oponente específico y añade 5 a todas las habilidades, 1d6 a daño y 2 puntos de armadura.
20	El Duque Klingsor y sus guardaespaldas fomorianos.

EVENTOS DE COMBATE DE LAS LLANURAS DE LA ALEGRÍA

Resultado 3d6	Modificador	Evento/situación
3	-10	Estáis muy superados en número*.
4	-5	Estáis superados en número.
5	-5	El enemigo presiona hacia delante
6 (triple 2)	-2	El batallón del jugador se retira*.
6	+0	Puede suceder cualquier cosa.
7	+5	El enemigo está confundido.
8	+5	Un brillante rayo de sol ilumina el área.
9-12	+5	Los aliados cercanos superan en número a los enemigos cercanos.
13	+10	El enemigo está confundido.
14	+10	Los aliados cercanos superan en número ampliamente a los enemigos cercanos.
15	+10	Una unidad enemiga retrocede.
15 (triple 5)	+15	Una unidad enemiga se retira*.
16	+15	Un líder enemigo cae cerca.
17	+15	¡Los enemigos están luchando entre ellos!
18	+20	Una hueste celestial hace que caiga una lluvia de flechas ardiendo sobre el enemigo*.

* Ignora estos resultados si son generados por un caballero solo que actualmente está actuando como una unidad. Tira de nuevo hasta que consigas un resultado apropiado.

Duque Klingsor (Batalla = 25). Sin embargo, está inspirado por su Odio (familia), así que gana un modificador de +10 a su Batalla, que hace un total de 35.

Modificadores

Las fuerzas del Grial están superadas en número dos a uno: -5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal. Los tambores del ejército del monstruo empiezan a redoblar y las cornetas del ejército del Grial resuenan.

Rondas 2-4: Normales.

Ronda 5: Las fuerzas del Rey del Castillo Mortal tienen poca fe ante determinados adversarios, así que se dan la vuelta y huyen.

Ronda 6: Pueden perseguir al enemigo, pero Alain le Gros ordena que no lo hagan. Las últimas nubes son arrastradas por el viento.

Después de la batalla

Vencedor: Alain le Gros. Victoria no decisiva.

Botín: Los soldados del Castillo del Grial incineran la mayoría de lo que dejaron atrás los invasores. Sin embargo, ¡el Rey Pescador recompensa a todos los caballeros jugadores con oro y objetos preciosos por un valor total de 50 £ por caballero!

Gloria: 45 por ronda, ×2 por estar superados en número.

Todos los buenos caballeros, vivos o muertos, son llevados al castillo. Los heridos son tratados y a los muertos se los deja en la Capilla del Grial para pasar la noche. Se les da la opción de ser devueltos a la vida de manera milagrosa, pero solo bajo la condición de que nunca dejen el Castillo de la Alegría.

Brisen explica:

—Este lugar no es como el resto del mundo. Es un lugar sagrado donde existen maravillas únicas. Estas reliquias lanzan su poder sobre nosotros en un anillo de protección que nos ampara de los ojos indignos. Ahora que hemos expulsado a la oscuridad, gracias a vosotros, el escudo se hace más fuerte contra los indignos, como nuestro enemigo, el Duque Klingsor, pero sí permite a nuestros aliados y ayudantes.

»Quizás encontréis el camino de vuelta algún día. Lo que es más importante, algún día nuestro salvador, que curará completamente al Rey Pescador, vendrá también. —Por supuesto, esto último asume que los caballeros jugadores no han curado todavía al Rey Pescador.

»Además, este combate ha traído un gran reto y bendición al reino de Britania. Ahora que hemos vencido el Encantamiento de Britania, esta crecerá rápidamente. Ahora el reino de Arturo puede ser llamado con justicia el Reino de la Aventura y él, el Rey de la Aventura. Enviadle este mensaje, caballeros, con el que todo el mundo pueda regocijarse.

Gloria: 100 por participar en la batalla y llevar este mensaje de vuelta a Britania.

CONCLUSIÓN

Mucha gente se va del Castillo de la Alegría tras la batalla, incluida la siguiente:

La Dama del Carro: La mujer calva que los caballeros jugadores vieron al principio en la corte, junto con las mujeres del pelo corto y del pelo largo, se va llevando un carro sobre el cual están las cabezas de muchos muertos, recubiertas de plomo o de oro. No dice nada de ellas.

La Doncella que No Ríe: Con ella va un enano que la guiará al Rey Arturo, donde trabajará y velará por la venida del que sanará al Rey Pescador.

Los caballeros jugadores que parten se van con el enano y la chica silenciosa. El viaje es corto y, mientras viajan, ven que el reino vuelve a florecer con una rapidez sobrenatural. Hacia el atardecer se encuentran en el Castillo de Penrith. Es un dominio del Duque de Cambenet y está junto a la carretera real. A partir de aquí, los caballeros jugadores están de vuelta en el mundo normal.

EPÍLOGO

Klingsor ha estado usando una gran magia contra el Castillo de la Alegría, pero produce el efecto contrario y su propio reino queda condenado a convertirse en un yermo. Se convierte en el Señor del Mal, quien planea conspiraciones contra Arturo desde su reino escondido.

Regresar al Castillo Cambiante o al Castillo de la Alegría es extremadamente difícil, si no imposible, para los caballeros jugadores. La ruta que una vez siguieron ya no los conduce al Otro Lado. La gente que los ayudó antes no está disponible o está menos dispuesta a hacerlo ahora. Incluso si el Castillo del Grial aparece de nuevo, posiblemente sea en un lugar diferente. Tal es el milagro del Otro Lado.

Los caballeros pueden desear volver con las doncellas feéricas de la Ciudad de Cristal. Se puede llegar a ellas del mismo modo que la vez anterior: cruzando el puente espada hasta la Isla de Merlín y de ahí al Reino de las Hadas y a la Ciudad de Cristal. Si sus amantes están ahí todavía depende del director de juego, que puede desear jugar una aventura en la que los caballeros buscan a sus amadas... o para condenarlos a la situación del «tocado por las hadas», destinados a no ver más que un destello del deseo de sus corazones.

Pueden haberse dado cuenta de que el Rey de Roestoc no apareció en la batalla: esto se debe a que se enteró de que su enemigo, Alain le Gros, iba a estar ausente de su hogar y aprovechó la oportunidad para saquear sus castillos y desvalijar sus tierras.

Capítulo Seis

Período de Conquista: 519-530



El Rey Arturo ha llamado la atención de la comunidad internacional. El Alto Rey, gracias al ejército britano, logra expandir su reino hacia el continente, conquistando a la poderosa Roma.

COMPARACIÓN HISTÓRICA

El rey, en su guerra contra Francia, se puede comparar con Enrique V de Inglaterra, ya que Agincourt ocurrió el mismo año en el que nació Thomas Malory, y al rey, que murió trágicamente siete años después, todo el mundo lo recordó con cariño esos años. Sus fechas no encajan con el esquema histórico del periodo, por supuesto, pero no se puede ignorar la comparación.

LA CAMPAÑA

Este periodo abarca otra campaña militar a gran escala, un modo de que los caballeros jugadores obtengan grandes cantidades de Gloria de grandes batallas y vean el mundo. Los jugadores, de regreso a Britania, llevan a cabo labores militares y todavía pueden acabar aventuras del Periodo del Joven Arturo.

POLÍTICA

Britania, unida, es una poderosa entidad política. Por supuesto, si reúne a todo su ejército y recoge un tesoro considerable, el Alto Rey Arturo será capaz de iniciar sus conquistas fuera de la isla. Antes de él, Constantino lo hizo con éxito, y Macsen Wledig, sin él. Por eso, la mayoría de los reyes contemporáneos de las grandes naciones le dan la bienvenida, solo para ser amables.

Pero Roma, henchida de ilusiones de imperio y de confianza en sí misma, ve a su vez a Britania como una fuente de ganancias. Provocan una guerra contra el Rey Arturo que lo lleva a una conquista con pocos precedentes históricos. Arturo expande su reino hacia el continente, combatiendo por último contra el mismísimo y poderoso Imperio Romano. Al igual que otros britanos antes que él (incluido, por supuesto, Constantino el Grande), Arturo prevalece con la ayuda de Dios y es consagrado Emperador por el Papa.

Ten en cuenta que las zonas al este de Britania se han reorganizado en cierto modo durante este periodo, aunque la gente todavía mantiene la mayoría de su integridad tribal previa.

CABALLO DE BATALLA ANDALUZ

El caballo de batalla andaluz es un caballo de guerra un poco mayor que un caballo de guerra normal, por lo que es capaz de infligir más daño con la carga de una lanza. Originalmente se crían en Hispania y por ello al principio solo se les da un uso regular en la Galia, aunque conforme el periodo avanza, también se encuentran en Francia. Como resultado, se supone que los caballeros notables franceses, o aquellos que viven aventuras en Francia, van montados en caballos andaluces.

TAM 36, DES 17, FUE 32, CON 12; Velocidad 8; Armadura 5; Inconsciente 12; Herida Grave 12; Derribo 36; Puntos de Golpe 48; Velocidad de Curación 4; Daño 7d6.

NOVEDADES

Algunas normas y prácticas del Periodo de Conquista evolucionan un poco otra vez. De nuevo, si algo no aparece mencionado aquí, todavía no existe en esta época.

EQUIPO

El siguiente equipo está actualmente disponible.

Armadura: La cota de malla reforzada (12 puntos), con yelmo cerrado, sigue siendo la mejor armadura disponible, pero también hay disponibles muchos estilos de yelmos. Esta armadura más pesada se vuelve más común ahora, por eso generalmente todos la llevan, salvo los caballeros más pobres.

Armas: Las ballestas medias se vuelven ampliamente disponibles hacia la mitad de este periodo. Son armas militares que requieren habilidad para mantenerlas y repararlas, así que no se encuentran entre los meros campesinos y salteadores, sino solo entre las tropas mercenarias especializadas.

Caballos: Los caballos de batalla andaluces (ver cuadro de texto) llegan ahora, pero normalmente solo los poseen caballeros ricos o aquellos que cumplen grandes favores para sus ricos señores feudales.

COSTUMBRES

La caballería sigue siendo la última costumbre significativa que se ha introducido.

HERÁLDICA

Los heraldos y los mariscales del ejército comprueban los escudos de armas para asegurarse de que todos los caballeros llevan el suyo propio y único. Ahora que los escudos de armas se han vuelto más comunes, es bastante posible que los caballeros descubran a alguien más con su escudo de armas.

Sin embargo, esto solo es un problema si los caballeros son del mismo reino. Si son de reinos diferentes, entonces la duplicidad es solo aparente, no real, ya que el rey es la fuente de todos sus blasones nobles. Si son del mismo reino, el problema puede ser adjudicado por deferencia a los heraldos, por petición del rey o por duelo de honor.

Las armas de un caballero no las puede llevar más que el caballero o su familia inmediata. Ningún plebeyo puede llevarlas por ninguna razón. Por eso si alguien, supongamos un sargento, tiene un escudo con el escudo de armas de un caballero, entonces el caballero tenía el derecho (no, ¡la obligación!) de hacerle al lacayo que se lo quite y que no lo utilice en el futuro ni cualquier otro con el que se pueda confundir.

CASTILLOS

Ten en cuenta que los castillos de Francia son generalmente menos avanzados que los de Britania, mientras que los de Italia son más avanzados.

Cuando el ejército del Rey Arturo parte hacia el continente en este periodo, la costumbre de hacer chimeneas se vuelve más común en las fortalezas de nueva construcción, mejorando considerablemente las condiciones de vida dentro de estos edificios. Las chimeneas se incluyen en casi todos los castillos nuevos que se construyen a partir de esta época.

TIPOS DE TROPAS

Esta lista clasifica las tropas disponibles en estos años, de mejor a peor calidad. El número entre paréntesis indica el número real de individuos, que se utiliza solo para calcular el tamaño relativo de la batalla.

Caballero rico (3).

Caballero ordinario, *berserker* sajón (2).

Caballero pobre, sargento, guerrero sajón, soldado de infantería con armadura, arquero italiano (1).

Caballería ligera, soldado de infantería, *kern* irlandés, guerrero céltico (1/2).

Guerrero picto, bandido (1/5).

Campesino (1/10).

NORTE DE BRITANIA EN EL 519

Alclud (Dunbarton): Es una ciudad britana de Strangorre. Su rey todavía posee la antigua acta constitutiva romana que estableció su autoridad y las leyes de sus antepasados.

BENOIC: Este reino septentrional pertenece a los pictos tribales de las Tierras Bajas. Su nobleza da lo mejor de sí para imitar a los señores feudales meridionales en estilo, armamento y forma de vida. El mayor asentamiento es el Castillo Peregrino (Dundee).

Bosque Caledonio: Este es el misterioso bosque septentrional que da refugio a maravillas y bandidos. Está en el norte de Lothian y se pierde en los Montes Grampianos del lejano Norte.

Bosque Eskdalemuir: Es un gran bosque que abarca una franja de norte a sur desde el este de Gorre a Rheged.

CAITHNESS: Caithness es la parte más septentrional de la isla, pasadas las Tierras Altas, expuesta al duro tiempo del norte.

Tres tribus pictas comparten esta tierra con un reino holgadamente formado que ya no rinde homenaje a nadie.

Castillo de la Doncella (Edimburgo): Es un castillo y una ciudad en Lothian.

Castillo Kismul: Es la fortaleza principal de los bárbaros *atecotti*. Es lo más parecido a un castillo en todas las Islas Exteriores.

Castillo Peregrino: Esta es la fortificación y el asentamiento más grande del Reino de Benoic. Una gran parte de la población son extranjeros, mientras que el resto son pictos nativos.

Castillo de Sorhaute: Es un impresionante castillo bien fortificado en Surluse. Es uno de los favoritos del Duque Galeholt mientras está en el poder.

Dal Riada: Es la mitad de un reino irlandés, la otra mitad está cruzando el mar. Está gobernado por el Rey Conall. Ocupa las Islas Largas.

Dolorous Garde: Dolorous Garde es un castillo grande y melancólico, encantado por gigantes de cobre y la muerte (ver la aventura DOLOROUS GARDE). En los cuentos canónicos, Lancelot es el hombre que está destinado a purificarlo y, una vez que lo libera, el rey se lo da como regalo. Se renombra como «Joyous Garde» y se convierte en el centro de las actividades del clan de Ganis, un palacio increíblemente rico y hermoso.

ESCOCIA: Este es un reino picto, su fortaleza está en Inverness.

Gallowey: Gallowey son las Tierras Bajas del este de Gorre.



GARLOTH: Garloth es un reino de la Britania septentrional que incluye la ciudad de Windesan y el castillo de Joyous Garde.

GORRE: Gorre es un gran reino. La mayoría de sus terrenos, colinas y montañas, están vacíos. Sin embargo, sus tribus son leales al rey. El reino incluye las tierras de Gallowey y el Castillo de Gaiholm.

Inverness: Este es el castillo y el asentamiento más grande de Escocia. Todas las montañas que lo rodean están llenas de antiguas lápidas, altares y montículos de tumbas, y el rey es el heredero de todos estos monumentos a la muerte.

ISLAS EXTERIORES: Las Islas Exteriores son duras tierras salvajes cubiertas de árboles. El pueblo *atecotti*, que se aferra a la vida, es libre del mundo de hombres, pero a cambio está sujeto al mundo de la tormenta. Aun así, perseveran.

ISLAS LARGAS: Las Islas Largas son las islas y las comunidades peninsulares de Kyntyre, Islay, Jura y las islas más pequeñas. Estas comunidades son todas irlandesas, forman parte de Dal Riada.

Islas Occidentales: Incluyen los asentamientos de muchas penínsulas de la costa norte, así como Skye Rhum y otras islas similares.

Islas Orkney: Un conjunto de islas al norte de Caithness, siendo Orkanie su mayor asentamiento. Estaban gobernadas por el Rey Lot al principio, luego por su esposa Margawse y luego por Ket Flatnose, el jefe de los *lochlannach*.

Joyous Garde: Ver «Dolorous Garde».

LOTHIAN: El reino septentrional más poderoso, situado en el fiordo de Forth. Incluye el Castillo de la Doncella y el Castillo de Stirling.

Montes Grampianos: Montañas escarpadas al norte del Bosque y las Colinas Caledonias, tras las que están las Tierras Altas.

Muro de Adriano: Es una fortificación romana de los antiguos tiempos que una vez fue fortaleza de los bárbaros del norte. Ahora está en ruinas, aunque hay partes que se mantienen en pie y están habitadas por intrépidos defensores y fantasmas romanos.

Newcastle: Es un castillo y ciudad en Nohaut.

Orkanie: Es el asentamiento más grande en las Islas Orkney. «Ciudad» sería una descripción halagadora.

Stirling: Este castillo en Lothian es una de las mayores fortalezas del reino.

STRANGORRE: El Reino de Strangorre es generalmente un tributario de Lothian o de Gorre. Está construido alrededor del castillo y la ciudad de Alclud.

SURLUSE: Esta península de tierra sobresale en el Mar Irlandés. Sobre ella está Sorhaute, un bonito castillo.



Tierras Altas del sur: Son colinas montañosas, salvajes y poco pobladas. En general, esta región geográfica corresponde con el Reino de Gorre.

Tierras Altas: Nueve tribus de los pictos encuentran refugio y seguridad en estas montañas, relativamente poco tocadas por Roma antes y por Britania ahora. Hacen incursiones a sus vecinos y hacen lo que quieren en sus duras montañas.

Windesan: Es la ciudad más grande de Garloth, con su propio castillo.

Año 519

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Londres.

INVITADOS ESPECIALES

Muchos refugiados de Ganis.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Sagremor le Desirous.

Dodinas le Sauvage.

El Caballero Marrón de las Tierras Salvajes.

Al Caballero Blanco se le ofrece un sitio, pero lo rechaza (es el primero en hacerlo).

Britania en el 519

Tierras independientes

 Reino de Arturo  Aliados, súbditos



Nota: A los caballeros jugadores que se distinguieron en la batalla de Badon también se les puede ofrecer un sitio en la Mesa Redonda para reemplazar a cualquier caballero que muriera en ella.

COTILLEO

—¡Oh, gracias, Dios, por tus bendiciones! Los sajones nunca volverán. He escuchado que no queda ningún hombre vivo entre ellos, ¡por fin!

—Parece que todo el mundo fue un héroe ahí. Hay tanta gente cualificada en la Mesa Redonda que nuestra reina ha fundado los Caballeros de la Reina para reunir a tanto caballero digno. A muchos caballeros ya se les ha pedido que se unan y solo uno lo ha rechazado. ¿Quién? El Caballero Blanco, por supuesto. Dijo: «El Santo Grial es mi señora».

—¡Pobre gente de Ganis! Sus reyes, que una vez vinieron y ayudaron a Arturo en Bedegraine, han sido asesinados. Sus esposas e hijos han desaparecido. Muchos de sus mejores hombres han venido y se han quedado con nosotros.

—Sí, pobres gentes. Pueden quedarse conmigo un tiempo si lo necesitan. Mala suerte o no, ¿habéis visto alguna vez a unos hombres más dulces al hablar? Y tocan el arpa y cantan como si hubieran nacido para ello.

—He escuchado que el Rey Arturo está planeando construir una nueva ciudad para sí mismo. Todavía no se ha elegido el sitio.

NOTICIAS

Kay: «Con los ingresos adicionales de las tierras conquistadas, el Alto Rey está firmemente establecido con ricas tierras. No tiene que depender de sus vasallos para las rentas».

Brastias: «Los pictos y los irlandeses han estado activos en las tierras del norte y van a atacar Alclud pronto. El ejército va a ir allí, por supuesto».

CONVERSACIÓN REAL

Se está llevando a cabo una investigación para buscar un sitio para fundar una nueva capital. Cualquiera que desee presentar un sitio potencial debería hablar con sir Bedivere.

INTRIGA

El Rey de Francia ha conquistado las tierras de Ganis. El Rey Arturo se siente muy mal por esto, pero es incapaz de enviar asistencia para los refugiados. Ningún jefe supremo de las tierras ha sobrevivido, tampoco sus herederos.

EVENTOS

Los últimos territorios conquistados durante el último año de conquista de los sajones se han dividido entre los supervivientes. Todos los caballeros sin tierras reciben un señorío y los que sí las tienen reciben tantas tierras como la mitad de sus posesiones actuales.

Además, por cada ronda en la que un caballero jugador sacó un éxito crítico en Badon, consigue 1 £ de renta anual de varias fuentes.

EL ALZAMIENTO DE ANGLIA

La rebelión ya se trama entre los sajones de Anglia. Asesinan a algunos recolectores de impuestos y roban a mercaderes.

De toda la gente conquistada, ellos parecen ser los más problemáticos. Nadie entiende por qué.

El Duque Hervis maliciosamente toma medidas contra ellos de nuevo.

BATALLA DE ALCLUD

Creyendo que Arturo es incapaz de responder tras sus pérdidas en Badon, los irlandeses y los pictos atacan de nuevo. Arturo trae un pequeño ejército, incluyendo a sajones mercenarios, y marcha hacia la batalla. Tras su acercamiento, los nativos asediados avanzan para ayudarlo.

Alclud está en el norte, en el reino de Strangorre, en la ría de Clyde (costa occidental). La ciudad también recibe el nombre de Dunbarton («ciudad de britanos»).

Duración de la batalla: 4 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 19)

El Rey Gilmaurius (Batalla = 18)

Modificadores

Arturo tiene mejores tropas: +5

La lucha

Ronda 1: La Primera Carga es contra los infantes de los sajones.

Rondas 2-4: Normales.

Después de la batalla

El Rey Gilmaurius escapa y vuelve a su reino de Dal Riada en Irlanda. Los pictos huyen, pero se reagrupan cerca, en el lago Lomond.

Vencedor: El Rey Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 3 £ en bienes.

Gloria: 45 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

BATALLA DEL LAGO LOMOND

El Rey Arturo dirige a su ejército en una marcha sorpresa contra los pictos en su propia tierra. Los sorprende en una reunión intertribal y fuerza una batalla.

Duración de la batalla: 2 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 19)

Brudram (Batalla = 17)

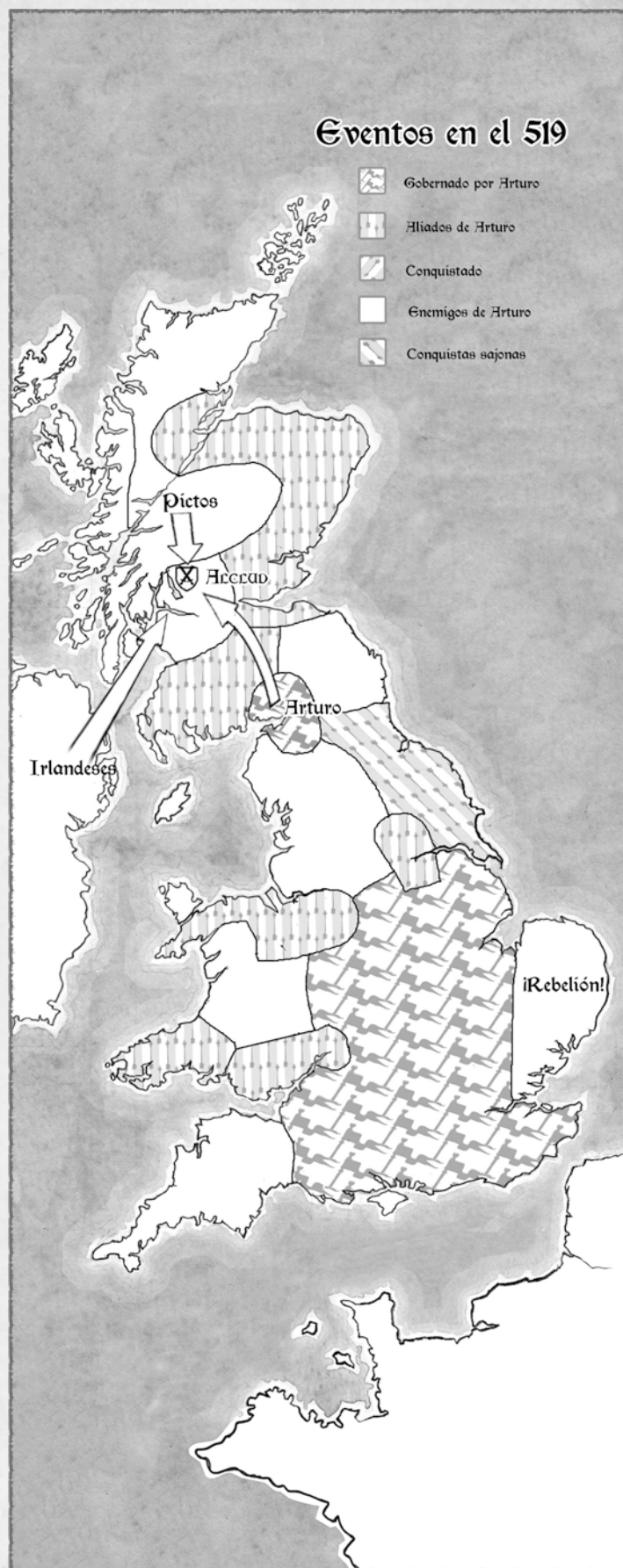
Modificadores

Arturo tiene mejores tropas: +5

Arturo saca ventaja a su enemigo: +10

Los pictos están en terreno elevado: +5 (para ellos)

Los pictos están acorralados: -5 (para ellos)



La lucha

Ronda 1: La Primera Carga es contra los infantes con lanzas largas.

Ronda 2: Normal. Muchos pictos consiguen penetrar en las filas de Arturo, huyen y se meten en el lago para nadar a una de las 60 islas que hay en él. Se puede perseguir al enemigo, pero solo durante una ronda.

Después de la batalla

Vencedor: El Rey Arturo. Victoria no decisiva.

Botín: 2 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda.

SAQUEAR A LOS PICTOS

Arturo sitúa a su ejército para asegurarse de que los pictos no se escapan de las islas. La mayoría no lo hacen y finalmente se rinden. Arturo impone un tributo nominal, insistiendo en su amistad, y les hace una oferta para entrevistarse con ellos en su corte.

Sin embargo, Arturo también envía a parte de su ejército a saquear el resto de tierras pictas. El director de juego debe tratar esta parte como lo hizo en la conquista sajona del Capítulo 4: cualquiera que tenga éxito en una tirada de Odio (pictos) puede seguir adelante y hacer incursiones sin piedad.

Cada caballero recibe 1d2+1 £ por cada una de las siguientes marcas de experiencia que desee conseguir (en este orden): Vengativo, Egoísta, Cruel, Arbitrario.

Los monjes que viven entre los pictos, intentando convertirlos, se presentan ante Arturo y le suplican piedad para su gente. Arturo se la concede y envía un mensaje a sus hombres. Los personajes caballeros pueden, si lo desean, liberarse de sus fervientes incursiones en este momento.

También pueden optar por continuar, en cuyo caso obtienen automáticamente una marca de Falso por fingir que no les llegó la orden de Arturo a tiempo. Si continúan, reciben otras 1d2+1 £ por cada una de las siguientes marcas de experiencia que deseen conseguir: Falso, Terrenal e Indulgente.

VISITAR LUGARES EN LA TIERRA DE LOS PICTOS

Águilas proféticas: El lago Lomond tiene 60 riachuelos que lo sustentan, pero solo uno de ellos desemboca en el mar. También tiene 60 islas y cada una de ellas tiene 60 peñascos sobre los que hay nidos de águilas. Una vez al año, todas las águilas se reúnen en la Roca de la Profecía, donde hombres y mujeres sabios les hacen preguntas. Para cada pregunta se debe hacer una ofrenda o sacrificio adecuados de 1 £. La pregunta debe realizarse en un formato de sí o no. Cuando algo va a hacerse realidad, las águilas graznan a la vez.

La Antigua Muralla: Pasadas unas 100 millas del Muro de Adriano hay otra gran muralla romana, mucho más debilitada y en ruinas que la muralla sur. En este momento, no puede servir para su propósito.

El lago Cuadrado: Cerca se encuentra el lago Cuadrado, aunque nadie sabe si su forma se la dieron los hombres o la Naturaleza. Tiene 20 pies de ancho, pero solo 5 de profundidad. En él viven cuatro tipos de peces y cada uno lo encuentra una de las personas que llegan.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¡Estos norteños son realmente muy resistentes para vivir bajo estas condiciones! ¡Pero tenemos que recordar siempre que son nuestros hombres! ¡Todos célticos!».

Salisbury: «¡Un par de años sin guerras permitirá que el país prospere!».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a las tiradas de Mal Tiempo Inicial.

Strangorre: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Año 520

A continuación se encuentra una lista de los eventos y los momentos más destacados de la campaña del año 520 d. C. El Rey Arturo tiene 28 años y es un joven vigoroso, como el Rey Guerrero.

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Carduel.

INVITADOS ESPECIALES

Muchos reyes pictos e irlandeses, invitados-prisioneros del Alto Rey, esperando la llegada de rehenes.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Lamorak de Gales.

COTILLEO

—Se ha visto a la Bestia Aulladora arrastrándose por los pantanos de Ávalon. Tenía clavada una lanza rota y sir Gawain creyó que eso significaba que Pellinore la había asesinado, pero, en cambio, ¡encontraron a sir Pellinore casi muerto!

—Sí, bueno, yo lo sé de buena tinta, querida, porque yo cuidé de él. Le encantaba mi sopa. Y sé que ahora él es, mmm, mejor. Tan..., mmm..., tan bueno como siempre.

—Mmm, quieres decir tan lascivo como siempre. ¿Habéis conocido a alguien que sea tan bueno haciendo hijos? Todos esos guerreros... y ¿qué, no son más que una jovencita?

—Pellinore solo es sudor de caballo y sudor de cama. Hace falta algo más que eso para ser un hombre. Habéis visto a sir Marhaus, ¿verdad? Ese sí que es un buen gentilhomme, tan educado que me sonrojo cuando me habla. No lo ves yéndose a la cama con cualquier mujer pública...

—Bueno, querida, yo tampoco lo veo haciéndote sonrojar tanto...

HISTORIA DEL LUGAR: CAER GWENT

Ludor Rous Hudibras estableció aquí la primera ciudad 99 años antes de que Rómulo fundara la primera ciudad de Roma. En esa época, era un castro protegido por un gran terraplén de tierra. Los antiguos britanos le dieron el nombre de Caer Gwent, que significa «Ciudad Blanca». En latín era Venta Belgae, capital de los belgas, la más fiera de las tribus celtas antes del Imperio Romano.

Fue el hogar del rey belga Cymbeline y de sus hijos Guiderius y Arviragus. El Rey Arviragus es más conocido por el nombre que le dieron los romanos: Carataco, quien tan valientemente resistió a los romanos pero al final fue conquistado. Más adelante, el Emperador Claudio lo adoptó en su familia cuando su hija Gewissa se casó con el rey britano.

Posteriormente, a Carataco se le permitió volver a Britania y reinar de nuevo desde esta ciudad, que entonces se llamaba Venta Belgarum, reconstruida según el estilo romano. Su hija Claudia se desposó con el senador noble Pudens, ambos mencionados como romanos cristianos por San Pablo en su *Segunda epístola a Timoteo* (IV, 21). Claudia predicó su fe en Britania, y Lucio, el bisnieto de Carataco, fue el primer rey cristiano, no solo de Britania, sino del mundo. Lucio fue el último rey tributario de este país, ya que después los procónsules romanos gobernaron la tierra conquistada hasta que los emperadores la abandonaron.

Una vez que los romanos dejaron Britania, Venta volvió a llamarse Caer Gwent. Perdió importancia durante un siglo. Incluso después de que los sajones la conquistaran en el 508, la abandonaron en gran parte e hicieron poco por poblarla. Los sajones le dieron el nombre de la ciudad de Winchester. Era una de las muchas ciudades en ruinas que se liberaron cuando Arturo conquistó a los sajones tras la batalla de Badon en el 518.

Desde entonces está en declive, y el Rey Arturo la ha elegido como lugar para su futura capital.

NOTICIAS

Kay: «Es realmente esclarecedor ver los resultados del compromiso de Gawain para ayudar a las mujeres, ¿no crees? He visto a siete mujeres pasar por esta corte, todas con niños, y todas con un generoso obsequio procedente de las posesiones de Gawain. Supongo que respeta algunas partes de las mujeres más que otras».

Griflet: «Los sajones en Anglia se están tomando muy en serio su rebelión. No les daremos ni una pulgada, puedes estar seguro. Le he enviado al duque cien mercenarios para que le ayuden».

CONVERSACIÓN REAL

Parece que todos nuestros enemigos han sucumbido ahora a nuestro poder. Podemos entrar en una nueva era de paz y prosperidad.

INTRIGA

Se ha elegido el lugar para la nueva ciudad: Caer Gwent (Winchester), una antigua ciudad de los britanos. El rey la va a renombrar a Camelot y va a establecer su corte ahí.

EVENTOS

Desde la llegada de los sajones, Caer Gwent ha estado prácticamente abandonada y, de manera general, venida a menos. Arturo envía un ejército de hombres contratados para reconstruir la ciudad y construir su gran palacio. Contrata a los mejores ingenieros para que supervisen el trabajo.

Nota para el director de juego: Estén o no presentes los caballeros jugadores, asegúrate de anotar que tiene lugar el evento EL ÁGUILA PROFÉTICA en algún momento de este año.

EL ALZAMIENTO DE ANGLIA

Durante este año, se levanta una nueva revuelta en Anglia. Los sajones asesinan a muchos de los hombres del duque y expulsan a los asentamientos célticos con fuego y acero. El duque reacciona con severidad, pero vuelve a sus castillos.

Cuando el ejército de Arturo se acerca, los rebeldes sajones, dirigidos por Gorwin, se retiran y se reagrupan en Fort Guinnon.

BATALLA DE FORT GUINNON

Duración de la batalla: 2 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

Griflet (Batalla = 22)

Gorwin (Batalla = 17)

Modificadores

Griflet supera en número a su enemigo: +5

Griflet tiene mejores tropas: +5

La lucha

Sajones en una ciudad amurallada: VD = 12.

Griflet pasa tres días negociando con los sajones y atacando su fuerte con equipo de asedio. El cuarto día, el Duque Hervis insiste en guiar un asalto con sus caballeros y, con mucho apoyo de todo tipo, lo hace. Tiene éxito y sus hombres toman por la fuerza la puerta y dejan entrar a los mercenarios, que saquean la ciudad sin piedad.

Después de la batalla

Vencedor: Griflet. Victoria decisiva.

Botín: 12 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda, ×2 para cualquiera que participe en el asalto.

SIR YWAINE ES NOMBRADO CABALLERO

Sir Ywaine, el hijo del Rey Uriens y Morgana el Hada, es nombrado caballero en Gorre. Su linaje hace que mucha gente mantenga las distancias con él. Viaja a la corte de Arturo con sus padres.

AVENTURA MILITAR EN IRLANDA

El rey irlandés Anguish de Leinster ya ha feudalizado su reino prácticamente en su totalidad, gracias a la familia Ganis de Galia (Aquitania), su familia política. Sin embargo, sus rivales dentro del reino lo aborrecen por esta modernización y los de fuera lo temen. Su enemigo, el Alto Rey Muirchear-tach (pronunciado *Muaer-chart-ak*) prepara un gran ataque en Leinster. Por ello el Rey Anguish llega a Britania a buscar ayuda para enfrentarse a él.

El Rey Arturo escucha con atención, pero es incapaz de ir. No obstante, le da permiso al rey para que contrate a algunos caballeros britanos que deseen ir con él. El Rey Anguish lleva su petición a varias cortes, prometiendo tierras a quienes lo ayuden.

La familia Gerald le ofrece la respuesta preeminente. Los dirige Gerald de Striguil (un castillo de Escavalon), que recibe el nombre de Gerald Ballesta, su hijo y heredero Maurice y su hermano el monje Gerald de Cambria. Estos hombres desembarcan en Irlanda con un pequeño ejército para ayudar al Rey Anguish. La batalla es corta, pero los caballeros montados contra los caballeros desarmados son una gran sorpresa y consiguen una victoria decisiva. Con el Alto Rey vencido, el Rey Anguish está seguro en su trono y entrega muchos estados a los Gerald a lo largo de la frontera con su enemigo. Como consecuencia, se introducen muchas más costumbres britanas en la tierra de Anguish.

Nota: El director de juego que desee que sus caballeros jugadores se involucren en estos eventos en Irlanda puede querer adquirir *Pagan Shore*, de John Carnahan, un suplemento de **Pendragón** todavía inédito en español y disponible en DriveThruRPG.com.

EVENTO: EL ÁGUILA PROFÉTICA

Escenario: Cualquier bosque.

Personajes: El águila parlante Eliwlod (pronunciado *Eli-lod*); los caballeros jugadores y otros.

Problema: Un día, mientras cabalgan por el bosque, los caballeros ven un águila en un árbol. Ella también los ve y dice: «El orgullo es el defecto de los Pendragón. Decídselo al Rey Arturo».

Acción: Después de que los caballeros jugadores hayan informado al Rey Arturo de este extraño evento, este quiere ir a ver el águila y les pide a los caballeros jugadores que lo lleven adonde la vieron. La encuentran en el mismo lugar.

Percepción. Éxito = ¡está sonriendo! Crítico = te das cuenta de que tiene una marca que le cruza la frente como si fueran cejas.

—¿Ese pájaro me está sonriendo? —pregunta Arturo.

El águila responde:

—El orgullo es el defecto de los Pendragón. Decídselo al Rey Arturo.

—Yo soy el Rey Arturo. ¿Quién sois vos?

—¿Y quién sois *vos* para venir a un bosque a darle órdenes a un águila? —dice el ave.

—Yo soy Arturo Pendragón, Rey de Logres y Alto Rey de toda Britania, y Defensor de la Fe.

—¡Qué orgulloso! El orgullo es el defecto de los Pendragón.

—¿Y cómo sabéis tales cosas de los Pendragón, águila, que vivís en el bosque tan lejos de la corte?

—Soy vuestro primo, Arturo. Soy Eliwlod, el hijo de Madoc, vuestro hermano.

—Entonces, ¡encantado de conoceros, primo! Si hubiera sabido que estabais aquí, habría venido hace años a conversar.

—Nuestra conversación será breve. Desde mi muerte y transformación no somos realmente parientes. Estoy aquí para advertiros: el orgullo es el defecto de los Pendragón y debéis contener vuestro orgullo o caeréis. Además, os diré cinco cosas para probar mis poderes. Escuchad atentamente:

»Estaréis al borde de la muerte y luego os encontraréis perdido entre un campo de rocas.

»Un barco lleno de niños os sorprenderá y os hará tener miedo.

»Un caballero blanco también será un monje.

»Os sentaréis en un trono en Roma.

»Vuestro hijo será el Rey de Britania.

El águila estira y extiende sus alas.

—El orgullo es la perdición de los Pendragón. Hijo de mi abuelo, sed humilde o todas estas cosas que he nombrado os traerán desgracias. Ahora debo irme a servir al rey de las águilas, un pájaro anciano verdaderamente antiguo y sabio.

Y se va volando.

Secretos: El águila es profética y todo lo que dice se hará realidad finalmente.

Gloria: 25 por presenciar este evento.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Aunque nos alegra que haya acabado la rebelión, nos angustia la horrible pérdida de la vida de los habitantes de la ciudad. Eran ciudadanos britanos que los rebeldes sajones retenían en contra de su voluntad y deberían haber sido protegidos, no asesinados. Hemos amonestado al Duque Hervis y despedido a los capitanes mercenarios culpables de esto».

Salisbury: «La ciudad de Camelot va a suponer un gran beneficio para nosotros, ya sabes. Estamos solo a unos días a caballo y estoy seguro de que el rey nos concederá dinero para fortificar y reconstruir más nuestras ciudades».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Anglia: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Año 521

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Caer Gwent, futura ubicación de Camelot, por primera vez.

INVITADOS ESPECIALES

El Rey Uriens, la Reina Morgana el Hada y su hijo sir Ywaine.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Gaheris de Orkney.

COTILLO

—Oh, Camelot va a ser todo un palacio, ¿verdad? Nunca pensé que los hombres pudiesen construir tan rápido. Casi tanto que me hace pensar que los demonios de Merlín trabajan por las noches, ¡aunque nunca hubieran podido levantar una iglesia tan rápido! ¿Habéis visto ya la iglesia «pequeña»? ¡Es del tamaño de la de San Pablo! ¿Cómo será la catedral? Y esa fortaleza y muralla, ¡ojalá todos los señores pudieran poner una tan rápido cuando lo necesitaran! La ciudad real ya tiene salones más grandes que todo Londres. Y no puedo creer lo que mide ese Salón de la Mesa Redonda... ¿Qué van a celebrar ahí dentro? ¿Torneos?

—No puede ser Merlín. Se ha vuelto a ir, ahora le dicen dormir. Antes todo el mundo le decía morir, pero ahora le dicen dormir. Esos hechizos lo agotan realmente. ¿Por qué todas las mujeres que hacen magia parecen tan jóvenes y hermosas y todos los hombres están viejos y agotados?

NOTICIAS

Kay: «Esos caballeros de Ganis son realmente extraños, ¿no? ¡Imaginaos hacer poesía! Hace que me haga preguntas sobre ellos, ¿sabéis?».

Griflet: «Esta vez vamos hacia el norte. Los reyes pictos están teniendo una gran reunión para hacer planes para conquistarnos, igual que lo intentaron en la antigüedad. Si no os gusta buscar gloria, no respondáis a la convocatoria».

Gawain: «He oído que ha sucedido algo en la corte de Francia. Parece que dos subordinados del rey, probablemente rehenes, según mi opinión, se enfrentaron al hijo del rey y ¡en la pelea lo mataron! El rey iba a ejecutarlos, pero se escaparon. Un druida me ha dicho que se convirtieron en perros para fugarse, si te lo puedes creer».

CONVERSACIÓN REAL

«En el reino de Britania, las antiguas prácticas de guerra deben dejarse atrás. Sé que los caballeros necesitan que haya guerras, pero de ahora en adelante es necesario apremiar solo una batalla gentil contra otros vasallos míos.

Saquear a los plebeyos está prohibido. A los soldados se les debe pagar salarios y eso es todo. De hecho, será mucho mejor para todos si los líderes luchan solo los unos contra los otros o quizás si nombran campeones.

Planeo crear una gran hermandad de todos los caballeros que deseen seguir el camino de la caballería gentil. Los miembros



Kay

me jurarán fidelidad como su señor feudal, aunque en cualquier otro sentido serán sus propios señores».

INTRIGA

El plan de Arturo de obtener el juramento de lealtad de todos los caballeros es brillante. Evita a todos los nobles que puedan ser problemáticos y liga a los caballeros directamente al rey.

Nota: Caballeros de todo Logres llegan a la ciudad de Sarum en Salisbury para jurar homenaje y lealtad directamente al rey. Todos los caballeros reciben una pasión de Lealtad (Arturo) cuyo valor es un número entre 5 y 15 que eligen los propios jugadores basándose en sus sentimientos respecto al Alto Rey. Este juramento se convierte en una función anual cortés del banquete de Pentecostés y se une a las intenciones gentiles de los Compañeros de Arturo, página 202.

EVENTOS

Este año Morgana el Hada trama matar a su hermano, el Alto Rey, en una serie de eventos interrelacionados. La fuente de estos eventos es Malory IV, 6-16. El director de juego puede

desear leerlo si las explicaciones que damos aquí parecen escasas y si desea tener los datos suficientes para representar con la participación de los caballeros jugadores.

¡EL REY HA DESAPARECIDO!

Lugar: Cualquier lugar de Logres.

¡El Rey Arturo ha desaparecido! Fue a cazar con sus hombres, pero no ha vuelto. El Rey Uriens también estaba perdido, pero apareció misteriosamente en su habitación por la mañana y no sabe nada. Todo el mundo ha salido a buscar al rey.

La responsable es Morgana el Hada. Con su magia confunde a todo el mundo en los bosques y su hermanastro, el rey, pasa una noche miserable en el bosque.

EN EL CASTILLO DE SIR DAMAS

Los caballeros jugadores pueden presenciar la lucha en la que el Rey Arturo lucha contra sir Accolon, que empuña Excalibur. El rey es un excelente luchador, pero al enfrentarse contra la Espada de la Victoria, podría morir si no interviene la Dama del Lago.

Sir Accolon es asesinado. Arturo está malherido, pero resulta vencedor. Se lo llevan a un monasterio cercano.

Gancho para los jugadores: Los caballeros jugadores pueden asumir la función de la Dama del Lago.

LA PERSECUCIÓN DE MORGANA

Cuando el Rey Arturo está durmiendo en el monasterio, curándose, Morgana el Hada le roba la vaina de la espada. Entonces se da cuenta de que fue ella quien lo traicionó frente a Accolon y dirige a sus hombres para perseguirla. Casi la alcanzan, pero su séquito y ella desaparecen entre un campo de rocas verticales (de hecho, hace que todos parezcan ser las propias rocas).

Arturo se da cuenta de repente de que este evento es la primera de las profecías del águila Eliwloð (ver el evento EL ÁGUILA PROFÉTICA en el año 520): «Estaréis al borde de la muerte y luego os encontraréis perdido entre un campo de rocas».

LA CAPA

Un par de días después, llega una doncella de parte de Morgana el Hada llevando una hermosa capa, la cual dice que es un regalo para Arturo, ofrecida como símbolo para suplicar el perdón para su hermana. Morgana admite que cometió un grave error y ha enviado este hermoso regalo para arreglarlo.

Arturo está a punto de ponerse la capa, pero, siguiendo el consejo de la Dama del Lago, hace que la doncella se la pruebe primero. Inmediatamente sale ardiendo en llamas y tiene una muerte horrible. Arturo reafirma su rechazo por Morgana condenándola al eterno exilio por sus continuas traiciones.

El Rey Uriens, que todavía está en la corte, jura que no sabía nada de las maquinaciones de su esposa. Arturo vuelve a declarar que confía en Uriens, que está libre de culpa. Pero el Rey Arturo, todavía muy enfadado, dice que no puede confiar en el hijo de su malvada hermana, así que expulsa a Ywaine sin más palabras. Ywaine se marcha, enfadado y herido (Arturo recibe una marca de Arbitrario).

ASEDIO GENTIL

Después de luchar en Fort Guinnon, el Rey Arturo se muestra públicamente consternado por el saqueo sin sentido que su propio ejército ha hecho en una de sus ciudades. Reconoce que la guerra es inevitable, pero desea sinceramente proteger las vidas de sus súbditos (y, como beneficio colateral, asegurar los ingresos futuros de todas las tierras que va conquistando). Declara que a partir de ese momento requerirá que se utilice el asedio gentil cuando haya guerra entre sus súbditos. Las normas son las siguientes:

- ✦ Un ejército que asedia puede aislar un castillo por asedio, buscando la victoria a través del hambre y la carencia del defensor.
- ✦ Un ejército que hace un asedio puede asaltar un castillo o una ciudad con toda su fuerza, pero no puede matar ningún combatiente. Tampoco puede prender fuego o destruir de cualquier otro modo edificios, campos de cultivos, viñedos u otras fuentes de ingreso.
- ✦ Tanto el asediador como el asediado pueden ofrecer un combate singular para resolver la batalla. Los combatientes están de acuerdo en obedecer las reglas de la caballería en este combate.
- ✦ El asediado está de acuerdo en rendirse si no se le libera en 90 días después de que el asedio esté completamente ejecutado, pero él decide cuándo se le puede invadir, y todavía puede recibir provisiones y hombres en el castillo.
- ✦ Una ciudad rendida está de acuerdo en pagar una tasa de saqueo al vencedor igual a un 1/5 del valor total de la ciudad en el momento de su rendición (en cuestiones de valor, los trabajadores del tesoro real determinarán el valor).

Gawain, el primo de Ywaine, protesta que es una acción muy injusta por parte del rey y declara que va a acompañar a Ywaine durante su injusto exilio. Arturo lamenta sus palabras de odio, pero mantiene su resolución.

Después, la Dama del Lago llega de nuevo y explica que todo se ha debido a las maquinaciones de Morgana el Hada, que está intentando matar a su hermano. Morgana organizó la cacería en la que Uriens y Arturo se perdieron, organizó el enclaustramiento de Arturo, robó Excalibur y la cambió por una falsificación y envió la capa en un nuevo intento de asesinar al rey.

OTOÑO: LOS TRES AVENTUREROS

Sir Gawain y sir Ywaine se reúnen con sir Marhaus, un famoso caballero irlandés, y los tres se van a correr aventuras al Bosque de Arroy. Cada uno se marcha con una doncella y acuerdan encontrarse de nuevo en un año.

Fuente: Malory IV, 17. El director de juego debería leer estos relatos, ya que son ejemplos de tipos de aventuras que les pueden suceder a los caballeros. Son relativamente simples y directos.

GALEHOLT DIRIGE DAL RIADA

Sir Galeholt es un ambicioso noble que ha vivido en el exilio en Britania durante muchos años. Es el hijo de un caballero llamado sir Bruenor, que fue exiliado años atrás por el Rey Gilmaurius a un solitario castillo de la bahía de Cardiff. Como un caballero normal, sir Galeholt apoyó y luchó por el Rey Arturo. Con el tiempo ganó grandes riquezas y renombre y forjó un grupo leal de seguidores.

Este año, sir Galeholt contrata arqueros cámbricos, caballeros mercenarios de Malahaut y también muchos guerreros irlandeses. Invade Dal Riada y vence al rey irlandés Gilmaurius y luego empieza aceptando el homenaje de las tribus irlandesas nativas. Cualquiera del reino que no obedezca es retado a un duelo y vencido de uno en uno. Si se esconde, su clan es derrotado en la batalla.

Galeholt empieza a construir una base fuerte para un futuro reino.

LA CAMPAÑA PICTA

Sir Griflet lidera al ejército en una campaña tremendamente fallida a través de las montañas de la Tierra de los Pictos. Los caballeros demuestran ser inútiles, salvo como señuelo para atraer emboscadas y para proteger la base. El gran comandante del ejército se encuentra con su igual en guerrilla.

Nota para el director de juego: ¡Esto podría ser cuando Cador se marcha y luego Griflet se queda a cargo del ejército!

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Estamos alarmados y preocupados por la traición de nuestra hermana, la Reina Morgana. Pero a pesar de su brujería y su traición, no ha hecho daño y el reino permanece bendecido y bien».

Salisbury: «Estoy satisfecho».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Ninguno.

Año 522

CORTE

Este año la corte de Arturo se celebra de nuevo en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

La Dama del Lago.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Ninguno destacado.

COTILLEO

—Morgana el Hada no volverá a esta corte. Sé que era una mala mujer (quién podría tener tantos amantes y seguir siendo buena...) —ríe—, pero no hubiera creído que fuera malvada si no hubiera presenciado su traición aquí en la corte. ¡Increíble! Y no me puedo imaginar tampoco que el Rey Uriens le permitiera volver a su corte, o a su cama. ¿Visteis lo enfadado que estaba porque su hijo era un proscrito? Y tampoco está ya enfadado con Arturo.

—¿Habéis oído lo de las aventuras en Arroy?

—No, pero se dice que Merlín está durmiendo. Un caballero de Malahaut escuchó una voz cuando estaba en los pantanos de Maris. Venía de una fuente clara y brillante. Era Merlín, que dijo que iba a dormir ahí hasta que Britania lo necesitara de nuevo. La Dama del Lago habló con el hombre y no dijo que estuviera mintiendo. Yo creo que es verdad y que ha sido la malvada Morgana el Hada quien ha hecho que el viejo sabio se vaya a dormir.

NOTICIAS

Kay: «Ywaine es tan impetuoso. Gawain y él son del mismo palo, probablemente alguna mala combinación de la sangre fría de los reyes del norte con la sangre de las hijas de Igraine. Se fueron tan rápido de la corte que el Rey Arturo nunca ha tenido la oportunidad de llamarlo de nuevo. Para cuando el Rey Uriens hizo que Arturo recapacitara, los jóvenes ya se habían ido hace tiempo. ¿Podéis imaginarlos ahora, sentados en algún sitio en el frío junto a un fuego de campamento, enfadados y sin saber que son bienvenidos aquí? Qué bobos».

Brastias/Griflet: «¡Esta idea de los Compañeros del Rey Arturo es brillante! Mirad a todos esos entusiasmados seguidores deseando trabajar para el Rey. Todo el país sale ganando con un rey sabio como el nuestro».

CONVERSACIÓN REAL

Los Compañeros del Rey Arturo jurarán lealtad por primera vez esta primavera y en la primavera de todos los años venideros. Se trata de una gran hermandad de voluntarios, con grandes ideas y nobles metas. Es mayor que cualquier hombre solo, e incluso mayor que un rey.

Morgana el Hada es una forajida para esta corte por sus crímenes de alta traición. Es una felonía contra el Alto Rey ayudar o ser amigo de Morgana en cualquier modo. Todas sus tierras se declaran incautadas para la corona.

INTRIGA

Durante su huida, Morgana consiguió hacerse con la vaina mágica del Rey Arturo, la cual impide que sus heridas sangren. Aunque la mayoría de la gente no sabía de este secreto, naturalmente el rey montó en cólera.

EVENTOS

Los caballeros jugadores pueden decidir si desean unirse a los Compañeros del Rey Arturo o no. Si lo hacen, consiguen 100 puntos de Gloria extra por estar entre los primeros del grupo que lo hacen. Generalmente la entrada a la hermandad está abierta, siempre y cuando el candidato exhiba un deseo de actuar de acuerdo a la caballería gentil y no tenga una mala reputación por mala educación, hazañas cobardes u otro comportamiento contrario a la caballería gentil.

LOS COMPAÑEROS DEL REY ARTURO

Los ideales del Rey Arturo se vuelven cada vez más populares y desea crear un modo de reconocer y honrar a los muchos caballeros que acuden en manada a servirlo. Por supuesto, tiene que mantener la Mesa Redonda como una organización de élite, así que funda los Compañeros del Rey Arturo.

El rey celebra un juramento anual para sus Compañeros. Cada Pentecostés, el Juramento de los Compañeros se convierte en parte de los procedimientos regulares, en el que los caballeros juran defender la justicia, ser gentiles y obedecer al rey. Más adelante, cualquiera que haya tomado el juramento puede proclamarse propiamente «hombre de Arturo», incluso si tiene otro señor feudal o si es miembro de otra organización.

Membresía: Entrar en la hermandad es completamente voluntario. Sin embargo, al final se acaba creando un colegio completo de examinadores para poner a prueba a los caballeros en su valía.

Deberes de un Compañero: La hermandad es voluntaria y no oficial. También tiene deberes, pero un Compañero siempre debe buscar mantener el honor, cumplir su palabra y apoyar las ideas del Alto Rey cuando sea posible.

Beneficios: Los Compañeros ganan 100 de Gloria por unirse. Deben llevar una pequeña insignia de una corona dorada rodeada por grifos rojos (esto *no* se pone en el escudo de armas, por supuesto, sin el permiso de rey y del colegio de heraldos).

Los miembros forman parte de una extendida red de personas que trabajan para sacar adelante la causa del Alto Rey. Los caballeros de todo Logres son miembros, al igual que muchos de Cambria (incluidos los irlandeses) y de Cumbria. Los miembros deberían poder conseguir asistencia y hacer contactos importantes con más facilidad durante sus aventuras, al menos en estas regiones. Sin embargo, entre los sajones solo unos pocos dan su visto bueno a la organización, y a los pictos no les gusta nada en absoluto.

Recuerda también que ser un Compañero de Arturo es causa suficiente para que muchos caballeros sean enemigos.

LYONESSE: LA PIEDAD DE UN NIÑO

Fuente: Malory VIII, 2-3.

En el pequeño reino de Lyonesse, una malvada madrastra, esposa del Rey de Lyonesse, intenta envenenar al joven hijo de su esposo. Su plan se revela gracias a la inteligencia del chico y su esposo amenaza con matarla. Sin embargo, el chico le ruega piedad para con ella. El rey está aliviado, porque realmente no quiere asesinar a su esposa. Aun así, le preocupa la vida de su hijo, así que decide enviarlo a sus vasallos en Bretaña para que lo críen allí.

El chico es Tristán.

PROEZAS EN CAMBRIA

Fuente: Malory IV, 18-28.

¡Cambria está alborotada con aventuras! Deben de ser esos Tres Aventureros haciendo su trabajo en el Bosque Salvaje, Norgales y Sugales.

La Dama del Lago viene a la corte con un nuevo amante, llamado Peleus, y dice que fueron las actividades de sir Gawain lo que los unió. Sir Marhaus ha vencido al mal duque del sur de Marches y a sus seis hijos. Y sir Ywaine ha restituido a la Dama de la Roca en sus tierras.

OTOÑO: EL REGRESO DE LOS BEBÉS DE MAYO

En la corte hay un mercader francés entre los peticionarios de la corona. Aunque solo pertenece a la clase mercantil, es bienhablado y cortés. Con apropiada humildad, enseña una vieja y raída carta al rey y ofrece contar el relato si lo desean. Arturo lee la breve carta, parece desconcertado, y se la tiende a Ginebra para que la sujete. El rey le pregunta al mercader por la historia y este habla.

La historia del mercader: Cuando era joven, era un pescador tan pobre que no tenía barca y trabajaba sus redes desde un promontorio de la costa. Su esposa y él no tenían hijos y cada mañana le rezaban a Dios por un niño. Un amanecer, después de una tormenta, descubrió un barco destrozado con la popa y el mástil rotos y su cargamento esparcido por la playa. Un bebé empezó a llorar, luego dos más, una docena, ¡veinte! Y aunque muchos niños vivieron, nadie de la tripulación estaba vivo. En la mano de uno de los niños, que estaba envuelto en una manta de lana ribeteada con cuero, estaba la carta que ahora sostiene la reina.

— Me quedé con estos niños y los he criado como si fueran mi propia familia durante los últimos diez años. Hace poco que el cura de mi parroquia me leyó esta carta y me urgí a que devolviera a estos niños a su propio país. Cuando oí hablar sobre vuestra amabilidad y honor, supe que serían bien recibidos aquí, así que los traje a casa.

El obispo lee la carta: «A su Santidad el Papa: Este niño es el hijo de un rey y una reina de Britania. Su padre es su alteza el Rey Lot, el rey más grande de Britania, y su madre es su alteza Margawse, hija de Uther Pendragón. Los regalos enviados por mensajero son una muestra de aprecio y confianza de que criaréis a nuestros niños de la mejor manera posible. Por favor, salvadlos del malvado culto de Merlín el Mago».

El sello está roto e ilegible.

—Traed a los niños —dice Arturo. Antes de que se haga el silencio en la corte real, llegan dos docenas de niños de diez años, vestidos con pulcros uniformes caseros con colores distintivos: cuello gris, jubón marrón, calzas grises, botas marrones.

Percepción. Éxito = ves que uno de ellos también lleva un sombrero y una capa del mismo material. Crítico = te das cuenta de que los chicos miran al del sombrero antes de hacer nada.

Justo después de que los jugadores se den cuenta de esto, el chico destacado da un paso al frente y se arrodilla, su rostro casi toca el suelo.

—Oh, poderoso rey, nosotros mismos nos situamos a disposición de su misericordia. —Y, como si les diera pie (¿posiblemente podrían haber estado practicando?), el resto de chicos también se arrodilla—. Hemos estado perdidos durante años y ansiamos volver a casa.

Sin apartar los ojos de ellos, Arturo responde:

—Britania es el refugio de los inocentes y desamparados. En esta tierra, el fuerte defiende al débil y nadie que viva dentro de la ley está desamparado. Ginebra, dadles la bienvenida a estos invitados a nuestra corte. Kay, disponed una mesa especial aquí delante de la gran mesa, solo por esta noche. Condestable, llamad a los mensajeros, enviad a aquellos heraldos miembros, en los caballos más rápidos, a la Reina Margawse. Que le digan que hemos encontrado a su hijo perdido y que ella y el resto de madres a las que les robaron sus hijos hace diez años deben venir a Camelot de inmediato.

Arturo también se da cuenta de que es la segunda profecía del águila: «Un barco lleno de niños os sorprenderá y os hará tener miedo».

CONTINÚA LA CONQUISTA DE GALEHOLT

Sir Galeholt continúa su conquista de Dal Riada. Colonos de las Islas Largas se alían con los *lochlannach* y atacan a Galeholt, pero este los derrota rápidamente. Los dirigentes son capturados, pero liberados porque se someten a Galeholt.

Su majestad el Rey Muirheartach está alarmado porque se está formando otro reino feudal en su isla y dirige una coalición de caballeros irlandeses para invadir Dal Riada. Sin embargo, Galeholt lidera a sus vasallos a la victoria en la batalla de Dún Mór.

Entonces Galeholt lleva a su ejército por barco y cruza el mar hasta la parte más oriental del reino y navega entre las Islas Largas, aceptando la rendición de sus jefes o conquistándolos.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «La estabilidad y la paz del reino son bienvenidas, todo el mundo está prosperando. Y mirad, ¡nuestros niños han vuelto a nosotros! Así es como debe ser el mundo».

Salisbury: «Es verdad que la paz ha ayudado al país a prosperar. ¡Ojalá pudiéramos conquistar también el clima!».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Ninguno.

Año 523

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Sir Gawain, Ywaine y Marhaus, que han vuelto de la Misión Triple.

Madres de los niños perdidos que han sido devueltos.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Sir Marhaus, campeón de Leicester.

El Caballero Blanco.

COTILLEO

—¿Podéis creer lo de esos niños pequeños? ¿Quién hubiera pensado que estaban vivos? ¿Quién siquiera se acordaba de ellos?... ¿Creéis que toda esa guerra fue por nada? Quizás ese pescador francés sea un farsante: no tenía la capa ni los modales de un campesino pobre.

—Fue realmente generoso por parte de Arturo hacerle tal concesión de tierras en Lothian al hijo de Margawse y esas otras a los chicos de la servidumbre. ¿Cómo se llama el muchacho? ¿Mordat, Mordrec, Mordet? Algo así. Y mirad que Arturo siempre se ha destacado por su generosidad, pero ese chico es el único de los hijos de Lot al que no presta atención.

—¿Habéis escuchado lo que hizo sir Ywaine? ¡Es un héroe formidable, especialmente siendo tan joven! ¿Cuántos años tiene? ¿20? ¿25?

—No, solo 19, estoy segura.

—Supongo que sir Gawain todavía tiene algo que aprender sobre las mujeres después de todo. ¿Sabíais que provocó que Lady Ettard se suicidara de deseo por sir Peleus?

—Pues que sepáis que sir Marhaus es el único que ha matado un gigante. ¡Y justó con cuatro caballeros de la Mesa Redonda con una lanza! ¡Qué hombre!

—¡Merlín estaba allí! Seguro que lo visteis: era el artista con la máscara de hurón. Sí, el «mendigo» al que Agravaine le tiró los huesos. Acudió para despedirse del rey. Se va a marchar y ya no va a volver, es lo que todo el mundo dice. Se marcha, no a morir ni a dormir, sino a hacer sus «cosas de mago».

NOTICIAS

Kay: «¡Algunas veces ese Gawain es tan estúpido! Se queja de que no entiende por qué una dama preferiría al Caballero Enano en lugar de a un humano. Me pregunto con qué parte de su cuerpo piensa algunas veces Gawain...».

Brastias: «Me voy a retirar. Soy muy viejo para estos asuntos. Sin ninguna guerra que luchar, me puedo retirar antes

de que el rey me vuelva a pedir consejo. Le daré todos mis bienes a mi hijo y lo iniciaré en su buena vida ahora que aún es joven, mientras yo espero el fin de mis días preparándome para conocer a mi creador».

Griflet: «Los hijos de Ulfius nunca han sido conocidos por sus cerebros. La rebelión no puede prosperar y vamos a acabar esta campaña en un año. La mayoría de las tierras de Ulfius y sus hombres ya han sido alcanzados. Debemos enriquecer al rey esta temporada. Podría ser una buena oportunidad para que la gente sin tierras luche duro por conseguir algunas posesiones».

El Caballero Blanco: «Estoy buscando cristianos devotos para formar una hermandad que emulará las rigurosas virtudes de caballeros y monjes. Seremos una hermandad dedicada a la unificación de lo espiritual y los modos de la vida de la caballería gentil y se llamará el Templo del Santo Grial. ¿Algún interesado?».

CONVERSACIÓN REAL

Los hijos de Ulfius han sobrepasado todos los límites de la razón y han perdido los derechos que tenían bajo la corona. Cualquiera que los ayude debe ser capturado y condenado por traición.

INTRIGA

Merlín estuvo aquí para despedirse de Arturo. El rey estaba consternado, gritando que debía de ser otro truco, pero Merlín prometió que era verdad, como el resto de sus profecías. Dijo que el reino está ahora bendecido y que el mundo se remodelará a sí mismo hasta ser tan bueno como la corte.

—Pero Merlín... se ha ido para no volver, y ningún hombre mortal podrá alcanzarlo ahora que se ha marchado. Se ha ido.

EVENTOS

Merlín no aparece, quizás esté escondiéndose, de modo que el Rey Arturo ordena a todos sus caballeros que lo busquen. Seguramente se encontrarán alguna aventura en el camino, pero esta nunca se resolverá, ya que Merlín se ha ido de verdad (esta vez se ha ido realmente).

En la literatura, sir Gawain o el Rey Brandegoris escuchan la voz de Merlín hablándoles sobre su destino... Ha sido capturado y encarcelado por su amante Nimue, así que nunca volverá.

LA ISLA DE LAS HADAS

La Isla de las Hadas es descubierta, ya sea por los jugadores o por otros. Esto revela los detalles de un asesinato.

Ver la aventura LA ISLA DE LAS HADAS.

LOS TEMPLARIOS DEL GRIAL

El Caballero Blanco visita Camelot. Sigue sin decir su nombre ni su linaje, aunque se comporta con los mejores modales y buena gracia. Busca voluntarios para su Templo del Santo Grial, una hermandad de caballeros dedicada a mantener las labores de los caballeros con la infraestructura del espíritu cristiano. Se confinan a sí mismos a las virtudes de caballeros y monjes, además de a la caballería gentil, toman los votos de pobreza, castidad y obediencia.

El Caballero Blanco desea cabalgar por los caminos y proteger a los peregrinos donde sea que vayan.

Arturo se da cuenta de que esta es la tercera profecía del águila Eliwlod (ver EL ÁGUILA PROFÉTICA en el año 520): «Un caballero blanco también será un monje».

EMPIEZA LA REBELIÓN DE SILCHESTER

El nuevo Conde de Silchester alega que el Alto Rey está infringiendo sus derechos, asegura que debería estar al tanto de los honores de su padre, incluso aunque la mayoría de ellos fueran prestimonios temporales, no vitalicios.

Desafía al rey y cierra su país y sus caminos a todos los amigos de Pendragón. Sir Griflet dirige el ejército de Arturo y asedian Silchester, pero no lo asaltan. Los hijos de Ulfius se niegan a responder a las ofertas de Gawain y Griflet para luchar contra ellos en combate singular.

El invierno llega antes de que se solucione el problema y el ejército se queda asediando la ciudad. Al final, el conde acepta rendir la ciudad si puede irse libre, pero Griflet se niega. Cuando el invierno se vuelve demasiado frío, el asedio finalmente se levanta y se traen provisiones para la ciudad hambrienta.

GALEHOLT CORONADO

Sir Galeholt tiene una gran corte en Carrickfergus. Es coronado por el heredero de San Patricio como rey de Dal Riada y Duque de las Islas Largas. Celebra un pequeño torneo y empieza a construir un castillo allí. También se construirán otros para reemplazar los castros nativos.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¡La búsqueda de Merlín debe continuar! ¡Recompensaré a quien encuentre a mi querido mentor con una posesión de cinco señoríos!».

Salisbury: «¡Ese sir Uffo está loco! Pensar que el rey le debe algo por los servicios de su padre es un signo de megalomanía».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Ninguno.

Año 524

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Sir Melodiam de Gales, hijo del Rey Pellinore.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Ywaine, el Caballero del León.

COTILLO

—Nadie ha encontrado a Merlín. Ni siquiera nadie lo ha escuchado en sueños, visto alguna vieja pertenencia suya o fue

seguido por su familiar. Nadie se ha revelado de un disfraz, ha dicho profecías ni se ha comportado de forma misteriosa.

—Merlín está muerto. Era el espíritu de su tierra, ya sabes. Realmente, era la encarnación de sus seguidores. Ahora está muerto, sus enemigos, sean quienes sean, han acabado con él.

—Bueno, tú sabes que fue Morgana, por supuesto. Siempre estuvo celosa de su magia. Ahora ella ha ganado.

—Hay mucha gente que se ha ido de aventuras, por supuesto. ¡Más aventuras de las que supiera que se podrían encontrar! Quizás era eso lo que quería Merlín, después de todo, que saliéramos y encontráramos aventuras.

—Eso no es lo que yo he escuchado, de todos modos. Merlín ha sido encontrado, o al menos su voz. ¿No lo habéis oído? La adivina del bosque me ha dicho que Merlín ha sido encerrado por su amante en una torre invisible. Pobre viejo loco.

—¿Y qué pasa con Silchester? ¿Sabéis que los hijos exiliados de Ulfius se han dispersado? Cada uno ha ido a una corte extranjera para conseguir ayuda contra Arturo. ¿Pensáis que eso puede funcionar? ¿Es que todavía no han aprendido?

NOTICIAS

Kay: «Así que Merlín está muerto. ¡Por fin! No necesitamos viejos abracadabras rancios para mantener este reino fuerte. Después de todo, no fue Merlín quien ganó Badon, ¡sino el fuerte brazo que empuñaba la espada de la caballería!».

Griflet: «Podríamos ayudar a los irlandeses este año, últimamente están en una guerra animada contra Cornualles. Sir Marhaus dice que su cuñado, el Rey Anguish, podría hacer una invasión a gran escala para asentar las cosas. ¿Sabéis algo del Rey Mark?».

Gawain: «He oído que hay algún tipo de problema en Nohaut».

CONVERSACIÓN REAL

La corona está investigando el asesinato del Rey Pellinore. Se ha enviado una partida oficial para destapar los hechos.

INTRIGA

Morgana el Hada ha respaldado los últimos años de la rebelión. Uno de los hijos mayores de Ulfius ha sido su último amante (el pobre chico...).

EVENTOS

El Conde Uffo todavía desafía a Arturo, así que Silchester permanece asediado. Pero después de los 90 días requeridos, el comandante de la guarnición y los padres de la ciudad salen a suplicar perdón y ofrecen rendirse siempre y cuando no se saquee la ciudad. La rendición se acepta.

Pero ¿dónde está Uffo? No lo saben. Se marchó en algún momento a principios de primavera, que fue la última vez que alguien lo vio.

LA CONTIENDA DE ORKNEY Y DE GALES

Fuente: Vulgate, «*La Suite du Merlin*» 1, 261.

Sir Melodiam de Gales, hijo del Rey Pellinore, se presenta ante la corte y acusa a sir Gawain de matar con felonía a su padre. Se ofrece a probarlo, cuerpo a cuerpo, con el Dios de



Gawain

las Batallas como juez. Sir Gawain niega ser un asesino y manifiesta su disposición por el combate.

La lucha tiene lugar y, aunque algunas veces no es una lucha cerrada, sir Melodiam es derrotado. Se le ofrece una oportunidad para retirar su declaración, pero sir Melodiam la rechaza y Gawain lo decapita. Este, entonces, es declarado ganador y, por tanto, inocente de todos los cargos.

EVENTO: EL DÍA DE SAN JUAN

Fuente: *Vulgata* III, 119-132.

Momento: Poco antes del solsticio de verano (el Día de San Juan).

Un caballero es traído a la corte en una camilla. Tiene dos cabezas de lanza clavadas en el cuerpo y un trozo de espada en la cabeza. Después de corteses saludos, el rey le pregunta qué necesita.

— Alguien debe sacar estas armas de mi cuerpo para acabar con mi sufrimiento — dice el caballero —, y aquel que lo haga también debe jurar vengarme en todos los que aman a mi enemigo más que a mí mismo.

— Nadie hará más que yo mismo para vengaros de quien os haya infligido esas heridas — dice el Rey Arturo.

— Yo lo he hecho — dice el caballero —. Lo he matado yo mismo.

— Entonces, ¿qué más podéis decirme de vuestros enemigos? — dice Arturo.

— Nada, hasta que alguien acepte la misión — dice el caballero.

— Entonces quedaos en mi corte, donde viven los caballeros más valientes — invita Arturo. El caballero es llevado a la corte y Arturo les dice a sus caballeros —: Espero que ninguno de vosotros sea tan estúpido como para aceptar esta tarea. La petición del caballero es excesiva.

VIVIANE Y EL ESCUDERO DEL LAGO

Al día siguiente, mientras está fuera cabalgando, el rey se encuentra con la Dama del Lago y a su séquito, encabezado por dos hermosos y jóvenes caballeros.

Heráldica +2. Éxito = los dos hombres que acompañan a la Dama son de la casa del Rey de Ganis. Crítico = uno es Lionel, el otro es Bors.

Ella le pide una concesión al rey y él acepta concedérsela si esta no le trae vergüenza. Le pide a Arturo que nombre caballero a su acompañante, un joven llamado el Escudero del Lago, cuando él lo pida, pero para usar el equipamiento que ella donará.

Arturo se niega al principio, diciendo que nadie tiene el derecho de privarlo del honor de conceder sus propios regalos a un recién nombrado caballero.

— Si no puedes armarlo caballero, entonces encontraré un rey que lo haga, aun en tu detrimento — dice la Dama.

Pero los Compañeros del Rey Arturo se lo llevan a un lado y lo convencen de que deje su orgullo y cambie de opinión, ya que «¡es la Dama del Lago!».

— Acepto, mi señora — dice finalmente, y la invita a que se quede con él. Ella se niega, agradeciéndole al rey aceptar al joven, y con toda la cortesía debida se marcha. Después de unos minutos, el joven se une a Arturo y vuelve a la corte con él, donde es enviado para que se reúna con el resto de escuderos.

Al día siguiente toda la corte está ocupada, pues para celebrar el solsticio de verano mañana, el rey va a armar a muchos caballeros nuevos. El nuevo escudero le pide ser armado caballero el día de San Juan. Arturo acepta.

La Reina Ginebra pide que antes traigan al chico a la corte. Todo el mundo se maravilla de su hermosa apariencia y sus modales. La reina le hace preguntas y durante la conversación toma su mano.

Percepción. Éxito = ves que el extranjero tiembla y mueve la cabeza, como si se despertara de un sueño.

— ¿Cuál es vuestro nombre, escudero?

— No lo sé — contesta —. Me llaman el Escudero del Lago.

— Sin nombre y sin padre, y de tan lejos. ¿Por qué? — La reina mira de reojo a Viviane, cuyo reino está muy lejos, por supuesto.

— Quiero ser caballero. He escuchado que esta es la mejor corte del mundo y ningún lugar inferior sería mejor para un hombre como yo.

— ¿Y qué tipo de hombre es ese?

— Un hombre que ha dominado todas las artes de la caballería y la caballería gentil. Todavía no me han derrotado en batalla, soy bienhablado y honro a Dios, soy casto, humilde y moderado.

— Veo que habéis conquistado todo — dice ella —, excepto la modestia.

Esa noche el extraño chico y otros escuderos pasan la noche rezando en la capilla. Un sirviente de la Dama del Lago revela las armas que el nuevo caballero va a tener: un traje de reluciente armadura de plata y un escudo de plata en blanco. Sus monturas son un caballo de guerra andaluz blanco, dos palafrenes de Camarga blancos y dos ponis franceses blancos también que servirán como acémilas. Todo está increíblemente decorado y es muy caro.

Casi un centenar de escuderos son nombrados caballeros a la vez. La ceremonia empieza por la mañana con gran pompa y boato. Los cortesanos se presentan con sus mejores galas, un obispo da un largo y aburrido sermón sobre los deberes adecuados de los caballeros y, a continuación, los heraldos dan sus instrucciones.

Percepción. Éxito = ves al nuevo caballero escuchando atentamente todo esto, asintiendo con acuerdo. Crítico = ¡te das cuenta de que está muy serio!

Finalmente los caballeros son llamados al frente. Cada uno hace su juramento y Arturo les da la consagración. El extranjero es el último, al ser el menos conocido y el más común, pues no sabe nada de su linaje ni de su rango. El Rey Arturo arma caballero al extraño Caballero del Lago. El recién nombrado elige el escudo blanco que la Dama del Lago le ha traído y dice que seleccionará sus armas al cabo de un año, como suele ser la costumbre.

La ceremonia dura todo el día. Hacia el final, el anciano Arzobispo Dubricus se aclara la garganta para comenzar la misa. El rey se sobresalta y abruptamente difiere al arzobispo, que empieza la misa.

Cortesía. Éxito = te das cuenta de que el rey se olvidó de ceñir la espada de los nuevos caballeros.

¿Los caballeros asisten a misa? Si lo hacen, reciben una marca de Religión (cristiano).

Durante la misa, se escuchan unos gemidos provenientes de las habitaciones cercanas.

Percepción. Éxito = ves al nuevo joven caballero escabullirse antes de que ciñan las espadas.

¿Lo siguen? Si lo hacen, se encuentran fueran y ven cómo el Caballero del Lago va a la camilla del caballero herido y saca con facilidad dos puntas de lanza dentadas y lo escuchan decir algún tipo de juramento. ¿Los caballeros jugadores recuerdan lo que dijo la Dama del Lago? ¿Le cuentan este incidente al rey? Si no lo hacen, entonces algún otro se lo cuenta. El rey envía a sir Ywayne fuera para saber la verdad del asunto.

Muchos otros (posiblemente incluidos los caballeros jugadores) también van. Fuera, el caballero herido está de pie junto a la camilla. Sir Ywayne se acerca al Caballero del Lago y le dice:

—Si vives lo suficiente, harás grandes cosas.

—No podía soportar verlo sufrir más tiempo —dice el caballero.

—Es una estupidez que un hombre acepte una tarea sin saber lo que ello conlleva —dice Ywayne.

—Es mejor que muera yo, que todavía no he hecho nada, que este caballero. Ni el rey ni nadie más puede culparme por mi acción.

Ywayne se lleva al caballero de nuevo al salón. El Rey Arturo está muy enfadado por lo que ha hecho.

—Esta aventura está por encima de lo que cualquier caballero puede conseguir —dice.

Percepción. Éxito = la reina también parece molesta.

—Nadie —repite el caballero— puede ser culpado por mi acción excepto yo mismo.

Arturo todavía está perturbado y bruscamente le dice a todo el mundo que vuelva a la misa y luego al banquete para celebrar los recientes nombramientos. Después de la misa, todo el mundo se retira al salón del banquete.

El banquete es generoso, como de costumbre en la corte, con postres de caramelo hilado y con forma de esculturas que muestran las proezas de los caballeros del pasado. Hay preparados 17 platos. Cada caballero comparte su asiento con una bella dama de rango igual al suyo. La Reina Ginebra comparte el asiento del Rey Arturo. En el décimo plato, entra una dama de honor e interrumpe el júbilo y la diversión cuando empieza a gritar para rogarle ayuda al rey.

Heráldica. Éxito = reconoces que su medalla es del reino de Nohaut.

Dice que su señora está asediada por el Rey de Northumberland y necesita ayuda desesperadamente. El Caballero del Lago se adelanta antes que el rey y pide que le conceda la aventura, pero el rey se niega. Entonces el Caballero del Lago le recuerda a Arturo que debe concederle un favor a quien acaba de ser nombrado caballero. Gawain e Ywayne hablan en favor del extraño y al final Arturo acepta. Después de darle las gracias al rey apresuradamente, el nuevo caballero se va de la sala para armarse.

El banquete continúa (puede ser apropiado obtener marcas o hacer tiradas de Sibarita/Frugal. Además, los caballeros jugadores también pueden hacer tiradas de habilidades de entretenimiento).

Cuando finaliza la comida, el Caballero del Lago vuelve a entrar, armado, y le suplica a la reina que le perdone por haberse ido sin su permiso. Ella no le concede el perdón hasta que no se levante y se ponga de pie ante ella. Él le suplica ser su caballero (de hecho, su campeón) donde quiera que vaya. Ella le dice que puede competir para ser un Caballero de la Reina la próxima primavera.

El rey interrumpe este intercambio de palabras:

—Solo un caballero que ha sido puesto a prueba puede ser el campeón de la Reina —dice.

El Caballero del Lago no mira al rey, sino que contempla fijamente a la reina y responde:

—Entonces debo probarme a mí mismo. —Y se da la vuelta y se va de la habitación.

SE DESCUBRE DOLOROUS GARDE

Durante el verano, llegan a la corte muchos caballeros prisioneros que se presentan ante la reina. Todos ellos confiesan que fueron conquistados por el Caballero del Lago. A juzgar por lo que dicen, la mayoría de la actividad se encuentra en el camino hacia Nohaut, en Nohaut y en las regiones circundantes.

Llegan rumores de que el Caballero del Lago ha retado al «señor de Northumberland», lo ha matado y le ha devuelto las tierras a la madre del verdadero heredero. También ha capturado un *pooka* en los páramos de Yorkshire, ha destruido a una banda de ladrones de sajones forajidos en Deira y ha derrotado a un pequeño gigante que causaba estragos en un puente.

Lo más significativo es que el Caballero del Lago ha visitado el castillo encantado de Dolorous Garde (ver la aventura DOLOROUS GARDE). Ahí aceptó el reto e intentó levantar la gran roca. Él, el único de los muchos que lo han intentado, le dio la vuelta al gran bloque de piedra del cementerio. En ella encontró una escritura en oro.

Era su nombre: Lancelot, el hijo del Rey Ban de Ganis. Por fin conoce su identidad.

GALEHOLT SE CASA

El Duque Galeholt se casa con la hija del Rey de Pomitain y obtiene la lealtad de las islas. Navega hasta las Islas Exteriores y reprime a los salvajes *atecotti*. Galeholt negocia entonces un trato con los Saqueadores del Mar y los *lochlannach* de las Islas del Oeste. Con ello termina de unificar a todas las gentes del Mar del Norte y continúa su trabajo de forjar un Estado.



Lancelot

CORTE DE NAVIDAD

El Caballero del Lago vuelve a la corte solo después de que la nieve haya empezado a caer, donde todos lo reciben acogedoramente, ya que se ha hecho famoso por todas las hazañas que ha conseguido. Todo el mundo está contento al descubrir que es el hijo del Rey Ban. Sus prisioneros también lo rondan, deseosos de jurarle su lealtad (ha ganado unos 1000 puntos de Gloria de sus aventuras en su primer año como caballero).

Real: «Al fin todo está bien. Tenemos paz y al habérsenos mostrado este joven Lancelot, los grandes y talentosos caballeros del mundo continúan viniendo a Camelot para unirse a nuestra hermandad. Nuestro agradecimiento y nuestra bendición para todos ellos».

Salisbury: «Todo está bien. Preveo un futuro largo y tranquilo aguardándonos».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Ninguno.

Año 525

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

La Dama del Lago.

Sir Lancelot del Lago.

El Obispo David de Menevia, el Arzobispo Dubricus y muchos otros obispos y monjes.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Cador de Cornualles, un pariente de Arturo.

Hoel de Alclud.

COTILLEO

— ¿Qué están haciendo todos esos eunucos en Camelot?

— Deja de hablar de esa forma tan ruda, chica. Son hombres sagrados y van a asistir a la consagración del Obispo David como Primado de Britania.

— El bendito Dubricus va a cederle el cargo y se va a convertir en un ermitaño.

— Esa vieja pasa no durará ni un año solo en la naturaleza, y no nos vengas con eso de su piedad. Vienen a pedir sus prebendas y feudos, igual que cualquier otro noble.

— ¿Qué pensáis de ese joven Caballero del Lago? ¡Qué guapo! Yo sabía todo el tiempo que era el hijo de un rey.

— No sé cuándo una llegada a la corte causó un revuelo tal. Y mira lo que hizo en su primera misión: ¡derrotó a ese gran caballero, el Rey de Northumberland, mató o capturó a ocho

bandidos, rescató otras tres damiselas, venció a sir Alibon del Vado de la Reina y rescató a Gawain, Ywaine, Galegantis y al resto de traidores valvasallos!

— Bueno, al menos ahora sabemos su nombre: Lancelot. Ya es el favorito de todo su clan. Y así es como debe ser. Es el hijo de su rey, después de todo.

— Sir Marhaus se ha ido, como sabéis. Ha vuelto a su hogar en Irlanda. He oído que sus parientes están teniendo dificultades, así que quién puede culparlo de irse, supongo. Pero qué lugar tan deprimente para ir. ¿Imagináis ir del sofisticado Camelot a un lugar tan primitivo como Dublín?

— He escuchado que se enviaron mil caballeros a buscar a Merlín. Deben de haber ido a todas partes, y nadie ha encontrado ni un pelo ni una pista de él. Debe de estar durmiendo todavía. O quizás realmente se ha ido esta vez. Dijo que iba a hacerlo, después de todo. Incluso los magos se mueren.

— Bueno, sí, querida, pero ya hemos escuchado todo esto antes...

NOTICIAS

Kay: «Mmm, este Caballero del Lago no es tan bueno, solo tiene buen equipamiento. ¿Sabíais que tiene un anillo mágico que aleja toda magia? Y su nuevo escudo, el de las tres rayas, también es mágico. ¿Y habéis visto brillar su espada, incluso por la noche?».

Griflet: «El ejército se está aburriendo e inquietando. Algunos hombres están teniendo problemas con los borrachos locales por chicas. Están deprimidos porque no hay más grandes batallas que luchar».

Gawain: «El Caballero Enano está echando otra vez a todos de Arroy. ¿Ese tipejo ha perdido alguna vez una justa?».

CONVERSACIÓN REAL

El Rey Arturo ha creado y firmado la Carta Constitutiva Noble, que garantiza a todos los nobles sus antiguos derechos en la corte del rey, incluyendo juicio por un jurado de sus iguales y protección frente a la justicia arbitraria. Se solicita la opinión de todos los nobles, sean caballeros o señores.

INTRIGA

El Rey Arturo nunca acabó la ceremonia de investidura de caballero de Lancelot y aun así el joven caballero volvió a la corte con una espada ceñida.

Intriga. Crítico = la Reina Ginebra se la ciñó. Haz una tirada de Cortesía.

Cortesía. Éxito = sabes que Lancelot puede haber dividido sus lealtades entre el rey a quien se debe y la reina que le ciñó la espada.

EVENTOS

Fuente: Malory V, 1-2; Geoffrey IX, 15.

Desde su boda, el Rey Arturo mantiene la costumbre de no empezar ninguna de las cenas del día del gran festín hasta que una maravilla o milagro haya sucedido. Este Pentecostés, la asamblea espera toda la mañana y al final la campana de la iglesia suena, augurando que se acerca una maravilla.

Un mensajero irrumpe en la corte, arrojándose ante el rey tan rápido que rompe toda la ceremoniosidad. No obstante, el rey se inclina para escuchar el mensaje. ¡Está sorprendido! Se levanta y anuncia:

— A la Gran Corte, todos. Creo que este no es el tipo de maravilla que Merlín hubiera planeado.

Todo el mundo se dispersa hacia la Gran Corte. El rey y su comitiva utilizan un pasadizo secreto, que es más corto. Los nobles tienen un paseo fácil y a la sombra. Los caballeros deben dar la vuelta por el camino más largo y son los últimos en llegar.

Arturo está sentado en el alto trono con sus consejeros de pie en las escaleras que llevan al trono. La Reina Ginebra, radiante como siempre, se sienta detrás de su marido. Una docena de caballeros de la Mesa Redonda, completamente armados, hacen guardia cerca. El resto de nobles, vestidos con sus ropas de fiesta más elegantes se reúnen hacia el frontal del patio. Los caballeros se presentan a toda prisa, llenando la parte trasera del salón. Solo el gran pasillo alfombrado que va desde el centro del salón hasta el trono está despejado.

Por él caminan doce romanos. Ocho están armados y llevan armadura y todos ellos llevan atuendos extraños y exóticos: un centurión romano en traje de batalla, una pareja de godos peludos, un etíope negro con un gran escudo y una lanza, un vándalo africano, un árabe de África con turbante, un jinete bizantino que lleva un arco poco varonil y va vestido de la cabeza a los pies con una armadura de escamas y un italiano cubierto de acero. Otros tres llevan togas senatoriales, cada uno porta una rama de olivo como símbolo de paz, y preceden al último hombre de la fila, obviamente un tribuno imperial.

Alguien desde el lateral grita:

— ¿No nos deshicimos de vosotros la última vez?

— Silencio — ordena Arturo —. No permito que nadie insulte en mi salón.

Los romanos se detienen a la distancia apropiada y hacen una mínima reverencia al Rey Arturo. El tribuno habla:

— El gran y poderoso Emperador Lucius os envía saludos, Rey Arturo, y con ellos la orden de que lo reconozcáis como vuestro señor y le enviéis el tributo que Britania debe a Roma. Vuestro padre y los reyes que lo precedieron pagaron, como está registrado. Pero vos, un rebelde que no conoce las costumbres, retenéis vuestro tributo en contra de los decretos de Julio César, conquistador de vuestro reino y primer Emperador de Roma. Y si os negáis a este mandato, tened por cierto que el Emperador Lucius os pondrá las cosas difíciles a vos y a vuestra tierra y hará que vos y vuestra gente sirváis de ejemplo para que todos los príncipes se sometan al noble imperio que gobierna el mundo entero.

La corte permanece de pie, en silencio, esperando a la reacción del rey.

¿Qué piensan los caballeros jugadores? Que lo verbalicen. Decide cuál de ellos consigue una bonificación a su pasión, todos los demás en la corte tendrán que tirar por ella.

Lealtad (Arturo). Éxito = estás, como siempre, preparado para hacer lo que diga el rey. Crítico = ¡estás ofendido porque estos emisarios han insultado a tu rey! Sacas la espada y les gritas una amenaza.

Muchos caballeros sacan sus espadas y amenazan a los emisarios, que están inmediatamente preparados para luchar. El único que no se mueve es el tribuno, como si no hubiera ocurrido nada.

— ¡Parad! — grita Arturo.

Lealtad (Arturo) otra vez. Pifia = no obedeces, por lo que un caballero de la Mesa Redonda te ataca para derribarte o dejarte inconsciente, pero no para matarte.

Si un caballero jugador es atacado, debe dejar de luchar automáticamente después de una ronda, cuando Arturo grita:

— Quien dañe a estos emisarios pagará con su propia vida. Estos romanos son grandes señores y, aunque su mensaje no me place ni a mí ni a mi corte, debo recordar mi honor.

»Sir Bedivere — dice el rey —, llevad a estos hombres a su alojamiento y ved que tengan todo lo que necesitan o desean, y con buen ánimo. No escatiméis en exquisiteces mientras delibero con mi corte para preparar una respuesta.

Sir Bedivere conduce a los romanos a la salida del salón, hacia una habitación lejana. La multitud enloquece. Varios grupos empiezan a corear «¡Abajo Roma!» o «Ar-tu-ro, Ar-tu-ro...». Los reyes que están sentados con Arturo en general parecen complacidos.

El Alto Rey hace una señal para que se haga el silencio.

— Debo retirarme con mi consejo para deliberar sobre este asunto. Es un ataque doloroso para mí y nunca pagaré tributo a Roma. He sabido que Belinus y Brennius, reyes de Britania antaño, conquistaron Roma. Y también Constantino, el hijo de Santa Elena, era britano. Por ser descendientes de ellos tenemos el derecho de reclamar el título de Emperador nosotros mismos.

Se marcha del salón, seguido por sus barones mayores, un par de caballeros de la Mesa Redonda y otros consejeros. El caos se desata en el salón cuando todo el mundo empieza a hablar al mismo tiempo, buscando a sus amigos y señores feudales.

Sir Cador: «Esto son buenas noticias. Hemos estado ociosos mucho tiempo. Es una oportunidad para ganar riquezas y gloria».

Griflet: «Acercaos a mí, soldados. Ahora es el momento de que aquellos veteranos de diez batallas lideren a otros diez hombres devotos y aquellos de nosotros que hayamos vivido cien, liderraremos a cien hombres más. Vamos a enfrentarnos al enemigo más grande y digno del mundo: ¡la mismísima Madre Roma!».

Gancho para los jugadores: ¿Qué hacen los caballeros jugadores? Su tarea aquí debe ser encontrar a sus señores (a menos que estén reunidos con Arturo si son lo suficientemente importantes, como el Conde Robert de Salisbury).

EL DECRETO DEL REY

Después de algún tiempo, el rey y su consejo vuelven a sus asientos presidiendo el Gran Salón. Los romanos son traídos de nuevo. Arturo responde a sus preguntas.

— Emisarios de Roma, volved con vuestro señor, el Emperador Lucius, y decidle que sus peticiones no significan nada para mí. Yo no sé del tributo ni de la lealtad que le debo a él ni a ningún príncipe en la tierra, cristiano o pagano. De hecho, lo que sé es que me corresponde ser soberano del Imperio por derecho de mis predecesores.

»Decidle que he decidido completamente ir con mi ejército a Roma y, Dios mediante, tomar posesión del Imperio. Por ese motivo le ordeno a él y a todos los romanos que vengan a mí y me rindan homenaje como su Emperador y Gobernador o, si no, sufrirán el dolor de la guerra.

»Sir Kay, dadles a estos emisarios regalos adecuados a sus puestos y pagadles los gastos de venir aquí y de marcharse. Sir Cador, escoltad a estos hombres con mi salvoconducto seguro fuera de nuestro país.

El resto del año lo pasan acabando negocios. Se espera que todo el mundo vaya a casa y se prepare para la guerra, incluso si se van a quedar atrás.

Los caballeros jugadores pueden tener otros asuntos que acabar, quizás personales. Si no, resuélvelos todos tan fácil y rápido como sea posible: todo el mundo se embarca mañana por la noche, con la primera altamar.

LA TOMA DE BARFLEUR

Bajo el mando de sir Lamorak, una pequeña fuerza de caballeros y soldados cruza el canal en secreto y desembarca en Normandía. Con un ataque sorpresa (y ayudados por algunos residentes descontentos), toman el puerto de Barfleur anticipándose a la llegada del ejército.

El hermano de Lamorak, sir Aglovale, destaca en el combate.

ISLAS EXTERIORES

El Duque Galeholt vence al campeón de los *atecotti* en combate singular y consigue que se sometan a él.

CORTE DE NAVIDAD

Las preparaciones para la guerra han ocupado todo el año y todo el mundo intenta que los días de fiesta sean alegres y tranquilos. Sin embargo, todo el mundo sabe que estas son las últimas Navidades de muchos de los hombres que aquí se encuentran. Todas las mujeres de los caballeros saben que puede ser la última Navidad con sus maridos o, al menos, serán la última en los próximos años.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Ninguno.

Año 526

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Portchester.

INVITADOS ESPECIALES

El conjunto de la realeza y nobleza de Britania. Pocas mujeres asisten, es un campamento militar.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Blamore de Ganis.

Bleoberis de Ganis.

Sir Berel.

Sir Moris.

Otros, para tener al conjunto en plena fuerza. En el campo de batalla, una unidad de caballeros de la Mesa Redonda siempre está cerca del rey como su guardia de élite.

RUMORES

— Los franceses se han unido contra nosotros. Han dejado a un lado sus diferencias y han reunido un gran ejército para oponerse a nosotros. Lucharemos contra ellos en Normandía.

— No, amigo. Hablé con un mercenario de Cambria que volvió y dijo que sir Lamorak ya ha conquistado la mitad de Francia. Su rey se ha escondido y los señores de Normandía, Champaña y Borgoña están esperando en Barfleur para rendir homenaje a Arturo.

— Imposible, señor. Mi hermano perdió un pie en Barfleur y dice que los franceses se han unido y se están preparando para asediar Barfleur.

— ¿Por qué toda esta preocupación por los franceses? Dadme romanos a los que matar.

— Tendrás todos los romanos que quieras y más. Han reunido un ejército de todo su imperio para enfrentarse a nosotros. ¡Puede que incluso tengan elefantes!

— Tanto mejor para la variedad, digo yo. Traedlos.

NOTICIAS

Kay: «Traer todas estas provisiones aquí ha supuesto un esfuerzo monumental. A la flota le va a llevar varios viajes de ida y vuelta para transportar todo esto a Francia y más allá».

Griflet: «No os preocupéis, Kay. Si vuestros carros de bueyes son demasiado lentos, entonces siempre podemos alimentarnos del campo, como siempre han hecho los soldados».

Gawain: «Les guardo rencor a algunos de esos romanos desde mi infancia. Espero que estén en la vanguardia de la batalla».

Dama del Lago: «Recordad que esto no es solo una aventura o una guerra britana más. Esto son tierras y hombres extranjeros con extrañas costumbres. ¡No seáis demasiado confiados!».

CONVERSACIÓN REAL

«La Gloria de Britania prevalecerá en este día. Que Dios os bendiga a cada uno de vosotros y al justo esfuerzo que estamos haciendo para mantener el orden del mundo».

INTRIGA

Arturo está inquieto por un intenso sueño que ha tenido. Un poderoso dragón y un repugnante jabalí libraban una sangrienta batalla, y al final el dragón ganaba. Sin embargo, los profetas lo han interpretado como que Arturo va a derrotar

a un tirano o luchar contra un gigante terrible. La Dama del Lago dice que el sueño es un buen presagio.

EVENTOS

El ejército de Arturo se extiende por Francia, consiguiendo la sumisión de algunos señores y asediando a otros.

Cada mes, incluidos los meses de batalla, cada líder de unidad tira 1d20 en la siguiente tabla para determinar qué está haciendo su unidad la mayor parte de ese mes.

TABLA DE EVENTOS EN LA GUERRA FRANCESA

Resultado d20	Eventos
1-5	Tareas de guarnición
6-10	Pillaje
11-15	Escaramuza
16-18	Asedio
19	Batalla pequeña
20	Campeón local

Tareas de guarnición: La unidad pasa la mayoría del tiempo montando guardia en una ciudad o en un castillo. Los caballeros jugadores inmersos en esta actividad pueden ganar una marca por cualquiera de los siguientes: Percepción, Justo/Arbitrario, Confiado/Suspizac.

Pillaje: La unidad pasa la mayoría del tiempo explorando la campiña para buscar comida y botines. Tira 1d6 para averiguar la cantidad de tesoro personal que ganan cada mes: 1-3, 5 c.; 4-5, 10 c.; 6, 15 c.

Escaramuza: La unidad lucha en una escaramuza con el enemigo. Ver **Pendragón**, página 157, para ver las reglas de escaramuza. No consigue botín ni resultados especiales.

Asedio: La unidad participa en un asedio. Cada caballero jugador debe (1) elegir si estará en el asalto o no, (2) averiguar el modificador de la habilidad de arma (tira 1d6: 1, -12; 2, -8; 3, -3; 4, +3; 5, +8; 6, +12), (3) tirar la habilidad de arma en combate modificada (lanzas no) más modificador contra una habilidad 1d6+11 del oponente (perder provoca 5d6 de daño, menos armadura y escudo en caso de que se tengan), (4) obtener la recompensa de los supervivientes (tira 1d6: 1-2, 10 c.; 3-4, 1d3 £; 5-6, 1d3+2 £; gana 1d20+10 de Gloria).

Batalla pequeña: Tira en la tabla D-1: Resultados de la Batalla, **Pendragón**, página 252. Gana 30 de Gloria.

Campeón local: Un héroe local francés ha retado a la unidad a participar en una lucha contra él en combate singular, en lugar de sacrificar las buenas vidas de sus hombres. ¿Algún caballero jugador aceptará el reto?

Tira 1d6 para determinar la cualidad del campeón: 1-2 caballero viejo; 3 caballero notable; 4 caballero famoso; 5 caballero excepcional; 6 caballero gentil (tira otra vez, repitiendo cualquier resultado de 6).

LUGARES DE FRANCIA

Francia es una amplia región gobernada por tribus francas. En esta época incluye las tierras de Soissons y Ganis. La información que aparece aquí es aproximadamente del año 528.

REINO ALAMÁN: Los alamanes son una tribu germana que gobierna en las tierras del norte y el este de Francia.

Angers: Esta es la ciudad principal del condado de Anjou, localizado en el río Loire.

ANJOU: Un condado de Francia situado en el río Loire. Su ciudad principal en Angers.

AQUITANIA: La «tierra de aguas» de la Galia, pues las tierras están drenadas por el río Garona y sus afluentes. Es otro nombre de Ganis.

Bayeux: Una ciudad fortificada de Normandía.

Bayonne: Una ciudad portuaria de Ganis, cerca de la entrada del río Adour en la bahía de Bicay. Está protegida por antiguas murallas romanas.

Beaune: Un puerto marítimo rodeado por una muralla circular. Es un famoso centro de producción de vino en Ganis.

BENOIT: Un reino de Francia, antiguamente gobernado por visigodos (incluido el Rey Ban, el padre de Lancelot), hasta que el rey francés los derrocó. También recibe el nombre de Poitou e incluye la ciudad de Benwick y Lusignan.

Benwick (Poitiers): Esta ciudad es la capital de Benoit, destacada por su espléndida arquitectura romana que incluye el teatro y acueductos.

Burdeos: Una rica ciudad portuaria, la capital de Ganis y el centro de las exportaciones de vino a Britania.

BRETAÑA: La península más occidental del continente está ocupada por los bretones, que llevan asentados en ella durante las últimas generaciones.

BORGÑA: Los burguiñones son una tribu germana que gobierna en la parte norte del valle del río Ródano y las regiones montañosas del este (por ejemplo, Suiza).

Calais: Un puerto marítimo animado y grande de Flandes. Está tan cerca de Britania que en los días claros se pueden ver los acantilados del blanco Dover.

Carcasona: Esta ciudad en Languedoc está protegida por extensas murallas romanas.

CHAMPAÑA: Este condado de Francia destaca por su vino único blanquescino y burbujeante. Está sometido al Rey de Francia.

Castillo Gaillard: Este castillo, cerca de Les Andelys, es el mejor castillo de Francia. Es tan poderoso que el castellano afirma que podría defenderlo incluso si las murallas estuvieran hechas de mantequilla.

FLANDES: Es un condado francés sujeto al Rey de Soissons.

FRISIA: Es una tierra pantanosa habitada por los bárbaros frisonos, que controlan gran parte del comercio en el Mar del Norte.

GANIS: Esta amplia región, a veces llamada Aquitania, incluye muchos condados. Antiguamente estuvo

gobernada por señores visigodos, pero recientemente ha sido conquistada por el Rey de Francia. Es una región rica con muchas ciudades y castillos, incluidas las ciudades de Bayonne, Burdeos y Trebes.

GALIA: Los condados al sur de Francia son más civilizados que las regiones conquistadas por los francos. Estas ciudades todavía tienen una clase media, y mucha gente puede leer.

ISLA DE FRANCIA: El área del tamaño de un condado que rodea la ciudad de París, donde anteriormente vivió el Rey Claudas, que unificó y gobernó toda la tierra de Francia y Ganis.

LANGUEDOC: Un rico condado gaélico de la costa mediterránea. Incluye la ciudad de Carcasona.

Marsella: Esta ciudad portuaria en la Provenza está prosperando en el mercado internacional.

MACIZO CENTRAL: Una región montañosa y accidentada en la zona central que es hogar de algunos barones asaltadores, hadas y monstruos.

Metz: Esta ciudad es el centro de uno de los cuatro reinos en los que Claudas dividió su tierra. Actualmente es la capital del Reino de Metz, gobernado por el Rey Theudebert.

Monte Saint-Michel: Una abadía famosa en todo el mundo y el centro de peregrinaje de la costa entre Breaña y Normandía.

Narbona: Esta ciudad es famosa porque un rey judío sabio y tolerante, Willehelm, la gobierna.

NORMANDÍA: Esta es una gran región rica que se encuentra bajo el gobierno del Rey de Soissons.

Orleans: Esta ciudad era el centro de uno de los cuatro reinos en los que Claudas dividió su tierra. Era la capital del Reino de Orleans, gobernado por el Rey Chlodomer, que murió en el 524. El Rey Lothair de Soissons tomó el control después de una amarga lucha contra sus hermanos.

REINO OSTROGODO: Los ostrogodos son una poderosa tribu que gobierna el norte de Italia, incluida Roma.

París: Esta ciudad es el centro de uno de los cuatro reinos en los que Claudas dividió su tierra. Actualmente es la capital del Reino de París, gobernado por el Rey Chilbert. El palacio y la famosa catedral de Notre Dame están en una isla en medio del río Sena, y la ciudad se extiende a ambos lados del río.

Poitou: Ver «Benwick».

PROVENZA: Este condado es una rica tierra en la desembocadura del río Ródano e incluye Marsella.

Reims: Esta ciudad está en Champaña, donde se corona al Alto Rey de los francos desde que Claudas fue coronado aquí.

SAJONIA: Este es el reino del que provienen muchas gentes de Britania. Estos sajones son una tribu germana unificada.



Soissone: Esta ciudad es el centro de uno de los cuatro reinos en los que Claudas dividió su tierra. Actualmente es la capital del Reino de Soissons, gobernado por el Rey Lothair, que también se ha hecho con las tierras de su hermano en Orleans tras su muerte.

Toulouse: Esta bella ciudad, atravesada por el río Garona, es un cruce de caminos comercial de Francia, por eso es rica y hermosa. Sus condes son notablemente generosos y amplios de miras.

TOULOUSE: Este condado en el centro del país es un rico centro comercial y agrícola. Incluye Toulouse y muchas otras ciudades y castillos.

Trebes: Esta ciudad de Ganis en el río Garona es el feudo familiar del Conde Pharien, el visigodo traidor que estuvo trabajando para el rey francés para gobernar Ganis desde que fue conquistado por el Rey Claudas hace años.

Troyes: Esta ciudad de Champaña, con su grandiosa catedral y su fuerte castillo, se salvó de los estragos causados por Atila el Huno gracias a los rezos de San Loup. Es un famoso centro de romance en Francia.

REINO VISIGODO: La tribu visigoda perdió Ganis contra los francos, pero han mantenido el gobierno sobre la antigua Hispania (España), más allá de las montañas del sur.

JUNIO: LA AVENTURA DE ARTURO

Fuente: Malory V, 5; Geoffrey X, 3.

Una mañana, la Dama de los Rumores se pasea por el campamento a la hora del desayuno: ¡el Rey se ha ido! Parece que un mensajero del Duque Hoel de Bretaña acudió al rey la noche pasada, ya tarde, con el lastimero relato de que su sobrina había sido raptada por un inundo gigante, que se la había llevado a su guarida en el Monte Saint-Michel, hacia el sur. Al parecer, Arturo y sus dos amigos más antiguos, Kay y Bedivere, se armaron al momento y cabalaron hacia el sur para encontrar al gigante.

Sir Griflet está alarmado con razón y ordena a todos los caballeros que no estén ocupados en otros asuntos que cabalguen y busquen al rey, para que le proporcionen cualquier ayuda que sea necesaria.

Gancho para los jugadores: Los caballeros jugadores tienen una oportunidad para tomar la decisión de salir a encontrarse con cualquier aventurilla que el director de juego haya podido preparar. Sin embargo, no es necesario que haya ninguna; pueden hacer una búsqueda infructuosa y volver al campamento solo para ver que el rey ya ha regresado. También pueden ser los que descubran al rey y a sus compañeros volviendo, en cuyo caso consiguen 10 puntos de Gloria cada uno.

Tras el regreso del rey, su caballo de carga lleva la cabeza cortada de un gigante, que tiene el tamaño de un gran torso humano. Otros caballos de carga llevan un gran garrote de hierro, mientras que otros transportan sacos de tesoro.

Finalmente, se cuenta la historia de cómo el Rey Arturo se enfrentó al gigante en combate singular: lo golpeó gravemente hasta que finalmente luchó con él, cayeron rodando por la colina, trabados en un abrazo mortal. Arturo se levantó, pero el gigante no. Pero, ay, la sobrina del duque ya estaba muerta.

Todos admiran el coraje de Arturo y sus virtudes caballerescas y reciben una marca en Lealtad (Arturo) por escuchar esto.

JULIO: PARÍS SE RINDE

El ejército del Rey Arturo se abre camino por el valle del río Sena. Muchas ciudades y castillos se rinden, pero otros se resisten y son asediados a medida que el ejército avanza. París es rodeado y atacado sin éxito. Asediar París es difícil porque se encuentra en una isla en un gran río.

No obstante, después de un tiempo breve, el Rey Claudas abandona la ciudad por la noche. Los gremios deciden ofrecerse a abrir sus puertas a Arturo y darle provisiones si no saquean la ciudad. Rápidamente se llega a un acuerdo.

Arturo escucha que el ejército romano cruzó los Alpes hace semanas y que ahora se está acercando. Avanza para encontrarse con ellos.

EL PARLAMENTO DE GAWAIN

Fuente: Malory V, 6; Geoffrey X, 4.

El ejército britano está avanzando y pasa por Borgoña, intentando alcanzar al evasivo ejército romano. En un momento en el que los ejércitos están cerca, Arturo envía a una partida de caballeros para ofrecer unos términos razonables a los romanos si se rinden. Bajo el mando de Bedivere y Gawain, una gran fuerza parte hacia el campamento romano.

En el camino, sus naturalezas desconfiadas toman la delantera. Lionel y Bedivere se quedan detrás con la mayoría de los hombres, escondidos y preparados para emboscar a los romanos si es necesario. Gawain y Bors continúan hasta el campamento romano con un puñado de los mejores guerreros.

El parlamento está lleno de hostilidad. El Emperador Lucius dice:

— Volveréis con vuestro señor y le diréis que yo lo dominaré a él y a sus tierras.

Gancho para los jugadores: Todo el mundo hace una tirada de Lealtad (Arturo) y otra de Hospitalidad. Para honrar la paz del parlamento, el jugador debe tener éxito en las dos. Gawain falla las dos.

Gawain está enfurecido y dice:

— ¡Bien! ¡Prefiero luchar contra vosotros que tener a toda Francia en mi poder!

Bors está de acuerdo y añade:

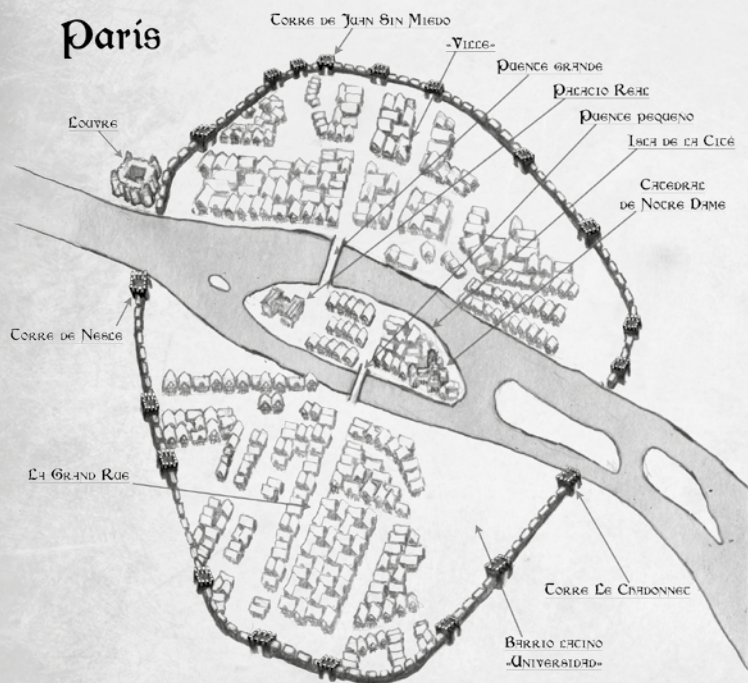
— ¡Y yo prefiero luchar contra vosotros que tener toda Bretaña o Borgoña como feudo!

Sir Gainus, un primo del Emperador, dice entonces:

— Veo que estos britanos están llenos de orgullo y vanidad. ¡Y fanfarronean como si fueran los reyes del mundo!

En ese momento, Gawain saca un éxito crítico en su tirada de Odio (romanos) y falla una tirada de Hospitalidad. Con un grito de rabia, saca su espada mientras se abalanza sobre Gainus y con un solo golpe le corta la cabeza. Gawain pierde 2 puntos de Honor por esto.

Todo el mundo se queda estupefacto por un momento. Gawain, Bors y el resto se dan la vuelta y salen de la tienda, montan en sus caballos y se van del campamento al galope mientras las alarmas resuenan estridentemente tras ellos. Una pareja de enérgicos caballeros romanos los sigue y la banda de Gawain



se vuelve para luchar contra ellos brevemente. Entonces, una fuerza mucho más grande se acerca, y Gawain y sus hombres reanudan su trayectoria en dirección a la emboscada.

La lucha resultante es la batalla de Autun.

BATALLA DE AUTUN

Autun es una pequeña ciudad de Borgoña.

Duración de la batalla: 8 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

Bedivere (Batalla = 17)

Petreius Cocta (Batalla = 32)

Modificadores

Los britanos emboscan desde a cubierto: +10

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Rondas 2-3: Los romanos son sorprendidos gravemente, las fuerzas de Bedivere reciben un -5 al modificador en las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 4: Más romanos se unen a la batalla. Normal.

Ronda 5: Más romanos se unen a la batalla; las fuerzas de Bedivere reciben un -5 al modificador en las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 6: Se muestra la gran habilidad de Petreius Cocta, las fuerzas de Bedivere reciben un modificador de -5 en las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 7: Normal. Sir Boso de Rydychan ataca a los líderes romanos.

Ronda 8: Normal. Petreius es asesinado.

Ronda 9: El ejército romano se retira. Las fuerzas de Bedivere ganan un modificador de +10 a las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Después de la batalla

Vencedor: Britanos, victoria decisiva.

Botín: Un caballo de batalla, 3 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

El ejército de sir Bedivere descansa y envía una fuerza para escoltar a los prisioneros de vuelta a París para que los custodien. Al oír estas noticias, los romanos envían una fuerza para que les haga una emboscada y recupere a los prisioneros.

LA EMBOSCADA ROMANA

A las afueras de París, una parte del ejército romano espera para emboscar a los britanos que están trayendo a los prisioneros a París. Sin embargo, los centinelas britanos se dan cuenta de la emboscada a tiempo.

Duración de la batalla: 6 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

Cador (Batalla = 19)

Vulteijs Catellus y Quintus Carucias (Batalla = 24)

Modificadores

Ninguno.

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Las fuerzas de Cador reciben un modificador de -5 a las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 2: La carga desorganiza al ejército britano. Las fuerzas de Cador ganan un modificador de -10 en las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 3: Lancelot permanece firme y reúne al ejército. Las fuerzas de Cador ganan un modificador de +5 a las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 4: Tropas francesas, bajo el mando del Duque Guitard de Poitou, entran en batalla para ayudar a los britanos. Las fuerzas de Cador reciben un modificador de +5 a las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 5: Los romanos huyen.

Ronda 6: Persecución.

Después de la batalla

Vencedor: Los britanos, victoria decisiva pero pírrica: hay graves pérdidas.

Botín: 1 caballo de batalla, 1 palafrén, 1 acémila, 3 £ en bienes.

Gloria: 30 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

Cador acredita la victoria al valiente reagrupamiento del ejército de Lancelot y describe cómo el joven caballero se quedó solo frente al enemigo. El Rey Arturo le dice a sir Lancelot:

—Vuestro coraje casi os ha destruido, ya que si os hubierais retirado no hubierais perdido honor. Así pues, yo digo que es estúpido que los caballeros se queden cuando están superados en número tan gravemente.

—No es así —le corrige Lancelot—, ya que una vez que un hombre pierde su honor, lo pierde para siempre.

JULIO

Arturo lleva a cabo una destructiva guerra en Borgoña, que forma parte de los dominios romanos. Los romanos escapan, esforzándose por desmotivar a los britanos retrasándolos y llevándolos a una posición de desventaja.

AGOSTO: BATALLA DE SAUSSY

Las maniobras y contramaniobras de Arturo han atrapado al ejército romano en un valle estrecho. Al final se vuelven para luchar, 35 millas al suroeste de Langres de camino a Autun.

Duración de la batalla: 8 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

Rey Arturo (Batalla = 22)

Emperador Lucius (batalla = 25)

Modificadores

Arturo está superado en número: -5

Arturo tiene una posición elevada: +5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Rondas 2-6: Normales.

Ronda 7: Arturo y Lucius se enfrentan en combate singular y Lucius muere. Su maltrecho ejército tira las armas y huye. Las fuerzas de Arturo ganan un modificador de +5 a las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 8: Persecución.

Después de la batalla

Vencedor: Britanos, victoria decisiva.

Botín: 1 caballo de batalla andaluz, 1 caballo de batalla, 2 palafrenes, 6 £ en bienes.

Gloria: 45 por ronda, x2 por ser una victoria decisiva.

El Rey Arturo coloca los cuerpos del Emperador Lucius y otros romanos importantes en ataúdes de madera sellados y los envía a Roma con los tres senadores supervivientes para que lleven el mensaje de que Arturo se está acercando y de que Roma debe rendirse. Parten en un gran carro de bueyes con los ataúdes.

SEPTIEMBRE

Arturo asegura la campaña: la presencia romana en la Galia ha desaparecido, pero los pasos por los Alpes siguen cerrados por la nieve. Arturo ordena al ejército que se prepare para el invierno, así que pueden saquear la campaña una última vez. Después, mientras empiezan las lluvias de invierno, se retira con el ejército a París.

ISLAS ORKNEY

En una excitante batalla naval, el Duque Galeholt derrota al *Jarl Ketil* de Orkney y acepta su sumisión.

CORTE DE NAVIDAD

La corte de Navidad se celebra en París.

Algunos francos están contentos de que el Imperio Romano se haya marchado. Muchos caballeros francos se alistan como unidades mercenarias para asistir a Arturo durante el resto de la campaña.

Además, caballeros y especialmente guerreros de otras tierras se alistan bajo el estandarte del Alto Rey para la guerra. Entre ellos están los sajones continentales, daneses, angevinos, galos, lombardos de Aquitania, hispanos e incluso un ruso o dos.

Año 527

ENEMIGOS DE LA BATALLA DE SAUSSY

A continuación tienes las tropas que pueden haber luchado en Saussy.

Resultado d20 Enemigos

1-5	Infantería de baja calidad (ver Apéndice 1).
6	Infantería etíope (ver Apéndice 1).
7-9	Infantería romana (ver Apéndice 1).
10-11	Arqueros italianos (ver Apéndice 1).
12	Caballería ostrogoda (utiliza las estadísticas de los godos, Apéndice 1).
13	Caballería visigoda (utiliza las estadísticas de los godos, Apéndice 1).
14	Caballería hunna (ver Apéndice 1).
15	Caballería vándala (utiliza las estadísticas de los godos, Apéndice 1).
16	Caballería mora (utiliza las estadísticas del guerrero moro, Apéndice 1).
17	Caballería magiar (utiliza las estadísticas de los hunos, Apéndice 1).
18	Caballeros romanos (utiliza las estadísticas del caballero notable).
19	Catafracto bizantino (ver Apéndice 1).
20	Jefe y guardaespaldas (tira de nuevo, vuelve a tirar los 20 y añade +1d6 a todas las habilidades de combate y +1d3 a armadura).

CORTE DE NAVIDAD

La corte de Arturo se celebra en París.

INVITADOS ESPECIALES

El Rey Claudas de los francos.

Muchos nobles franceses que ya han jurado fidelidad a Arturo.

La mitad de la nobleza de Britania reunida.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Arturo declara que no puede nombrar nuevos miembros de su hermandad mientras esté en tierras extranjeras.

NOTICIAS

Kay: «Me quedaré aquí para cuidar de mis asuntos en Francia y consolidar mi posición como Duque de Normandía. Ya sabéis, ¡creo que construiré una ciudad y le pondré mi nombre!».

Griflet: «No hay señor más justo que Arturo. ¿Visteis cómo devolvió generosamente todas las tierras que recibió a sus verdaderos señores en este largo viaje? No debemos tener enemigos detrás de nosotros».

Gawain: «Tengo ganas de alguna aventura. El trabajo de ejército está bien, pero anhelo cabalgar durante días sin interrupción y encontrar extrañas tierras».

CONVERSACIÓN REAL

«Estamos avanzando hacia Roma, pero no llevaremos con nosotros cobardes o rezagados. Las guarniciones se quedarán en París y en otros lugares estratégicos que hayamos conquistado. Cualquiera que desee evitar esta larga y peligrosa campaña puede retirarse si lo desea. En lugar de servicio, aceptaré un pago de un escudaje de 2 £ por caballero».

Campana continental de Arturo



TERRITORIO ROMANO



GIGANTE DEL MONTE DE SAINT-MICHEL



INTRIGA

Cada uno de los nobles merovingios que juraron fidelidad la ha roto hace tiempo de manera sistemática. Son hombres sin honor. Es sorprendente que los nobles caballeros franceses los sigan.

EVENTOS

En primavera, el ejército de Arturo marcha, avanza subiendo el río Rin. Por donde pasa, los sumisos señores de Lorena, Brabant y Haut Almain se muestran complacientes. Arturo acepta su fidelidad, pero no les pide homenaje. Imparte justicia cuando se le pide y causa una buena impresión a todos aquellos que quieren ser sus amigos.

Lentamente, el ejército cruza los Alpes en Lombardía. Finalmente llegan a Milán, la ciudad más fuerte del norte de Italia, y la asedian.

Un día, Arturo envía a una partida de incursión para recolectar comida, como siempre. Extrañamente, esta vez Gawain vuelve acompañado de un sarraceno del norte de África, un tal sir Priamus, que desea ser bautizado y unirse a las fuerzas de Arturo. También advierte de que hay un gran ejército cerca y se aproxima rápidamente.

BATALLA DE MILÁN

Duración de la batalla: 6 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

Gawain (Batalla = 17)

El Rey de Lombardía (Batalla = 18)

Modificadores

Gawain está superado en número: -5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Rondas 2-6: Normales.

Después de la batalla

Vencedor: Britanos, victoria decisiva.

Botín: 1 caballo de batalla, 1 palafrén, 7 £ en bienes.

Gloria: 45 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

Arturo ordena un asalto contra Milán, que ha resistido el asedio durante mucho tiempo. Después de un día, la duquesa, una condesa y muchas otras mujeres nobles llegan a ellos y se acercan para pedir clemencia para sí mismas, sus familias y su ciudad. Arturo, como siempre, muestra generosidad y perdona a todas las mujeres, a la ciudad y a sus habitantes, pero toma prisioneros a sus maridos y los envía a Dover hasta que los rescaten.

El resto de los señores de Lombardía se rinden a Arturo durante las siguientes semanas. Después de un descanso, Arturo contrata algunos mercenarios más y avanza hacia el sur.

LA CONQUISTA DEL CENTRO DE ITALIA

Arturo saquea muchas partes de la Toscana mientras se mueve hacia el sur, pero rodea la ciudad de Florencia y viaja al Estado de la Romaña.

En la ciudad de Urbino, sir Florence y Floridas el Picto hacen una emboscada, siguiendo a los defensores con una fuerza inferior. Los defensores son emboscados y una pequeña fuerza asedia las puertas antes de que puedan cerrarlas. Asustados por la facilidad con la que Arturo toma ciudades, los señores de Florencia rinden su ciudad y Estado al rey.

El ejército continúa avanzando hacia Spoleto y acepta la rendición de la ciudad principal de la provincia. Después, Arturo acepta la rendición de la ciudad de Viterbo, la cual se encuentra cerca de Roma, y entonces continúa por el Valle de Vicecount, entre las vides exteriores de la Ciudad Imperial.

Mientras está ahí, unos emisarios se acercan a Arturo: se trata de todos los senadores de Roma restantes, junto con un grupo de cardenales, que llevan caros regalos y prometen más si perdonan a su antigua ciudad. Todo el mundo, dicen, conoce la grandeza del Rey Arturo. Los emisarios proponen reunir a todos los nobles de la tierra para participar en su coronación como Emperador. Arturo acepta.

ARTURO EL EMPERADOR

Seis semanas más tarde, como le han prometido, Arturo es consagrado por el Papa y nombrado Emperador de Roma. Se hace una gran celebración para él y su ejército.

Recompensas para los caballeros jugadores: 100 de Gloria para todos los que presencien la ceremonia. Después, Arturo concede regalos a todos los caballeros que todavía lo acompañan iguales a 1 £ por cada 200 de Gloria ganados en estos dos años de campaña. Aunque ya un tanto nostálgicos, los britanos se quedan el invierno porque el tiempo ya ha empeorado.

Cada caballero debe calcular su tesoro actual. Se supone que debe ser considerable. Tienen que quedarse al menos cinco meses en Roma mientras los problemas legales se enderezan y Arturo recoge su botín. Los caballeros son bienvenidos a quedarse en Roma hasta ocho meses después de que Arturo se marche.

EN ROMA

Los caballeros pueden elegir entre distintos alojamientos italianos caros:

- ✦ Nivel de caballero pobre: 5 c./mes (1/4 de libra).
- ✦ Nivel de caballero normal: 10 c./mes (3/4 de libra).
- ✦ Nivel de caballero rico: 1 £/mes.

Hay algunos entretenimientos disponibles, por supuesto, y cada uno tiene asociado un coste y una marca de rasgo.

- ✦ Apostar: Gasta 1 £ al mes y recibe una marca de Egoísta y Juegos. Haz una tirada de Juegos (Éxito = recuperas 1 £ durante el mes).
- ✦ Flirtear: Gasta 1 £ al mes y recibe una marca de Lujurioso.
- ✦ Glotonear: Gasta 1 £ al mes y recibe una marca de Sibarita.
- ✦ Socializar: Gasta 1 £ al mes y recibe una marca de Terrenal.

En cualquier otro caso, averigua lo que cada caballero jugador desea hacer durante su estancia en Roma. La inclinación natural es ser un turista. Por cada mes en la ciudad, tira 1d20:

EXPLORAR ROMA AL AZAR

Resultado d20	Resultado
1	Descubres otra gran iglesia antigua.
2	Descubres otra escultura o ruina monumental antigua.
3	Descubres otro bloque de apartamentos en ruinas y abandonados.
4-6	Te pierdes por callejuelas serpenteantes. Los niños te miran en silencio mientras andas y salen corriendo cuando intentas hablar con ellos. No hablan tu idioma, ¡ni siquiera latín!
7-9	Descubres otro próspero mercado local. Dependientes con lengua de plata intentan venderte algo y otros que parecen raros también se te acercan mucho.
10-17	Otra área pobre con bandidos que saben lo suficiente para no atacar con cuchillos y palos a un caballero armado y mujeres que se venden baratas.
18	Te sientes maravillado por un monumento: pasas una cantidad de tiempo excesiva mirándolo fijamente y reflexionando sobre él. Después de horas o incluso días, vuelves en ti. Elige uno de la lista de monumentos romanos que encontrarás a continuación.
19-20	Descubres un lugar popular donde otros caballeros britanos se divierten. (Indulgente. Éxito = gastas 1d20×20 denarios por costes varios durante el mes).

Sin importar la impresión que les dé Roma a los jugadores, se dan cuenta de que la ciudad ha visto días mejores y que ahora no es más que un fantástico cascarón medio vacío de su antigua grandeza.

Lista parcial de monumentos romanos:

- ✦ La fuente de Maderna, en la Plaza de San Pedro, que surte agua constantemente.
- ✦ La fuente de Neptuno, en la Piazza Navona, con sus muchas criaturas marinas y ninfas de mármol.
- ✦ La fuente de Tritón, una representación de mármol del antiguo dios del mar.
- ✦ Obelisco de la Piazza della Minerva, del elefante llevando el obelisco del templo de Isis.
- ✦ Obelisco de la Piazza de Popolo, original de Heliópolis.

- ✦ Arco de Tito, que conmemora la victoria de Roma sobre los judíos y marca la partida del Santo Grial desde el este a Britania.
- ✦ Columna de Trajano, que representa las victorias de Trajano en Dacia.
- ✦ Estatua ecuestre de Marco Aurelio.
- ✦ Colosales estatuas gemelas de los Dioscuros.

EL TORNEO ROMANO

Durante los meses de invierno, el Rey Arturo celebra un torneo e invita a todos los grandes caballeros del Imperio Romano a venir y a competir como amigos contra sus vasallos de la Mesa Redonda y britanos. Muchos lo hacen.

Es un torneo regio. Aquí tienes algunos nombres de caballeros que pueden participar, extraídos de Geoffrey de Monmouth (X, 3):

Ali Fatima, Rey de Hispania
 Boccus de los medos
 Echion de Boethia
 Epistrofus, Rey de los griegos
 Evander de Siria
 Hirtacius, Rey del Imperio Parto
 Micipsa, Rey de Babilonia
 Mustensar, Rey de los africanos
 Pandrasus, Rey de Egipto
 Politetes, Duque de Bithynia
 Serse, Rey de los itureos
 Sertorius de Libia
 Teucer, Duque de Frigia
 Ypolitus de Creta

Los oponentes pueden ser cualquier tipo de tropa de las que participaron en Saussy.

LOS ÚLTIMOS NEGOCIOS EN ROMA

Queda un último asunto. Arturo ha decidido que se va a llevar algunos de los monumentos y esculturas más famosos de Roma a Camelot. Ya ha decidido llevarse uno de los antiguos obeliscos egipcios y ahora está pidiendo ideas.

Los caballeros jugadores que tengan alguna sugerencia pueden decirla ahora si han pasado tiempo contemplando un monumento particular, como determinaba el resultado 18 en la tabla de explorar Roma.

Oratoria. Éxito = ganas 25 de Gloria. Crítico = ganas 50 de Gloria y convences a mucha gente.

El director de juego debe dejar que sea la determinación de los caballeros jugadores la que defina el resultado de la encuesta. A cualquier caballero que tenga un éxito crítico y cuya escultura salga ganadora se le ofrece volver gratis a casa en barco, si lo desea, como parte de la honrosa guardia del monumento.

VOLVER A CASA

Cada uno es responsable de su propio viaje de vuelta a casa. Los caballeros que vuelven pueden optar por la larga travesía a casa por tierra o el pasaje más caro por mar.

Pasaje por tierra: El pasaje por tierra son unas 1000 millas andando. Cuesta 1 £ al mes y dura al menos dos meses.

Tira 1d6 para determinar las dificultades.

Tabla de volver por tierra

Resultado d6	Resultado
1-3	Sin problemas.
4-5	Los retrasos añaden un mes extra.
6	Muchos retrasos y dos meses extras.

Pasaje por mar: Las embarcaciones marítimas recorren 75 millas al día de media. Sin embargo, algunos días el tiempo las obliga a acercarse a la costa y no moverse en absoluto. Por mar es la ruta más rápida a casa. Hay tres métodos, cada uno explicado solo para el viaje de ida.

Mejor pasaje: Barcos excelentes, capitanes experimentados con tripulaciones en las que se puede confiar y convoyes escoltados por barcos de guerra están garantizados en esta ruta. Es la más rápida, la más segura y la más cara. El precio mínimo es 3 £ por hombre o caballo. El pago siempre es completo y por adelantado.

Los agentes de navegación ofrecen un seguro para tus caballos. Si deseas pagar un seguro por adelantado el 40 % del coste de los caballos, se te garantiza un sano corcel de reemplazo por cualquiera que se muera en el viaje.

Tira 1d20 en la siguiente tabla.

Resultado d20	Resultado
1-17	Sin problemas.
18-20	Retraso de 1d6 días debido al mal tiempo. Haz una tirada de CON por cada caballo. Fallo = el caballo se queda cojo. Pifia = el caballo muere.

Pasaje normal: El pasaje normal se hace en pequeños tramos entre los que el caballero y su séquito deben cambiar de barco. Encontrar un barco en estos lugares no suele ser un problema dado que se trata de los puertos más concurridos del mundo. No hay ningún seguro disponible.

Estos puertos son los siguientes: (1) Roma, para empezar; encuentra un capitán genovés y navega hasta Cádiz; (2) ahí, todos los caballeros deben bajarse y luego encontrar un capitán de Ganis o Bretaña y navegar hasta Britania. El precio mínimo es negociable entre el pasajero y los capitanes del barco. El resultado es 1d3 £ por una partida de un caballero medio (es decir, su escudero y sus caballos).

Tira 1d20 por cada tramo del viaje.

Resultado d20

Resultado

1-10

Sin problemas.

11-13

Retraso de 1d6 días debido al mal tiempo. Haz una tirada de CON por cada caballo. Fallo = el caballo se queda cojo. Pifia = el caballo muere.

14-15

Enfermedad a bordo. Haz una tirada de CON por cada persona, pero no por los caballos. Fallo = haz una tirada de Envejecimiento.

16-17

Calma, escasez de comida. Haz una tirada de CON por cada persona y caballo. Fallo = haz una tirada de Envejecimiento por los humanos, el caballo muere.

18

Calma, escasez de comida grave. Haz una tirada de CON con un modificador de -5 por cada persona y caballo. Fallo = haz una tirada de Envejecimiento por los humanos, el caballo muere.

19

Calma, escasez de comida y agua, enfermedad. Haz una tirada de CON con un modificador de -10 por cada persona y caballo. Fallo = haz una tirada de Envejecimiento por los humanos, el caballo muere.

20

Calma, escasez de comida y agua grave, mal tiempo. Haz una tirada de Envejecimiento por los humanos, todos los caballos mueren.

Pasaje marítimo arriesgado: Es posible tener un embarque inusual o poco recomendable. Los azares de tal viaje incluyen naufragar, ser esclavizado, ser abandonado en ninguna parte o que te ofrezcan una plaza en la tripulación de un pirata. Cualquiera de estas cosas está fuera del alcance del objetivo de esta aventura y todo se deja a discreción del director de juego.

CORTE DE NAVIDAD

Puede que muchos caballeros elijan pasar el invierno en Roma. Sir Baudwin de Britania se queda atrás para recolectar el último tributo y acabar con el papeleo del Rey Arturo. Puede prestar a los caballeros su salario anual, si lo necesitan, siempre que lo devuelvan al tesoro del rey (y enfatiza que su deuda es con el Rey Arturo) tan pronto como lleguen a Britania. Aunque los caballeros probablemente no sepan leer, les hace hacer una marca en un contrato.

El rey y sus caballeros mantenidos se marchan en barco, junto con muchos otros. La mayoría del ejército se ha marchado a casa y los viajeros pueden estar en Britania para Navidad. Puede que los más lentos tengan que pasar otro invierno en París. También son bienvenidos en la ciudad de Caix, un nuevo puerto que está construyendo sir Kay.

BIENVENIDA

Presumiblemente, la bienvenida será feliz, por supuesto, para aquellos que hayan sobrevivido a las batallas del continente. Aun así, tras una ausencia de dos años (o más), las esposas pueden estar felices o tristes (!) y los niños, comprensiblemente felices o avergonzados, todo depende del comportamiento y el temperamento del padre. Los caballeros pasarán el otoño y el invierno poniéndose al día de los eventos del señorío y de los cotilleos locales, y, por supuesto, contándoles a todo el mundo las aventuras que han vivido en el extranjero.

NOTICIAS

«Dejadme que os hable sobre la escasez mientras estabais fuera...».

En la corte de Navidad, los caballeros y las damas se reúnen. Excepto por las familias de los fallecidos, es como en los viejos tiempos, pero los regalos son más exóticos este año: todo es de Roma, la Toscana o Francia. Se cuentan historias de guerra, todos las admiran y brindan por ellas. Y luego se vuelven a contar una y otra vez, y así sucesivamente. En la gran mesa, los caballeros lo pasan bien hasta tarde por la noche.

La noche siguiente, el líder del banquete (normalmente el conde del área, como Robert de Salisbury) escucha los poemas y discursos de sus caballeros. Todo el mundo celebra la victoria y luego se ordena una representación.

—Joven cuentacuentos —habla el señor de la casa—, acerca-te y cuéntanos esa historia de la que hablan las mujeres.

El hombre al que se dirige es guapo y jubiloso, tiene veintipocos años, con una barba bien recortada y ropas que casi están lejos de ser de su clase. Con cortesía y gracia acepta la tarea y al sonido del arpa cuenta la historia del Caballero de Plata, el Caballero de Amor que adoraba a la Princesa Rose e hizo grandes hazañas inspirado por su pasión por ella.

Narra la emocionante historia de una guerra que acaba con una lucha entre el Caballero de Plata y un gran enemigo cuyo diabólico escudo despedía fuego. Entonces el caballero vuelve a la princesa con el malvado escudo del muerto y está feliz porque ella le toca la mano por accidente y lo mira a los ojos.

Todos los caballeros están entretenidos. La mayoría de ellos se ven a sí mismos en alguna parte de la historia, sorprendidos de que algunas partes de la historia encajen con sus propias experiencias recientes. ¡Y más bebida!

¿Los caballeros jugadores se interesan por esta nueva moda de relato? ¿Alguno escucha más o busca información sobre ella? ¿Alguno tiene una mujer a la que está cortejando y juega a esto? ¿Alguno quiere otros medios de inspiración?...

No hay prisa. Hay mucho tiempo para aprender sobre este nuevo movimiento a lo largo del Romance.

Año 528

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

¡El Rey Arturo! Esta es la primera corte de Pentecostés en casa desde el 525.

Duque Galeholt de las Islas.

FUERA DE CAMELOT

Sir Lancelot.

Sir Lamorak.

Nota: Este apartado aparecerá en la mayoría de las secciones de corte de ahora en adelante. Señala la ausencia de Camelot de personajes significativos. En realidad, la mayoría de las veces indica la no asistencia de Lancelot..., cuya ausencia generalmente significa que alguien más tiene la oportunidad de ganar el Torneo Pentecostal.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Lionel de Ganis.

Bors de Ganis.

Boso de Oxford.

Priamus el Sarraceno.

Floridas el Picto.

Lucan de Butler.

Otros caballeros pueden llenar los asientos de las pérdidas en las guerras romanas.

COTILLEO

—¿Adónde se ha ido ese Lancelot? ¿Lo habéis visto? Quizás algo no va bien, sabéis lo que quiero decir. He escuchado que Arturo quería nombrarlo caballero de la Mesa Redonda, ¡pero salió corriendo! ¿Qué le pasa?

—Los caballeros de Gales también se han ido a las tierras salvajes. ¿Creéis que Lamorak se siente amenazado por Lancelot?

—¿Con su habilidad y fama? Lo dudo. Yo creo que Lamorak se ha ido para entrenar a su hermano, Aglovale. Esos caballeros cambrios están muy unidos desde que su padre desapareció hace años.

—¿Habéis visto ese monumento que el rey trajo de Roma? ¿Quién eligió esa cosa? ¡Qué hortería!

—Uy, pues yo creo que es hermoso. Es de un italiano famoso, ya sabes.

NOTICIAS

Kay: «¡Qué nivel tiene ahora la Mesa Redonda! Con un pic-to y un sarraceno, ahora tenemos gente de todo el mundo. ¿Quién lo habría pensado?».

Griflet: «Ahora es el momento de la otra parte de la vida de un soldado: la bienvenida. Me alegra que haya una guerra en

las tierras del norte. Es difícil que algunos hombres se adapten a la vida de civil».

Gawain: «Las aventuras están apareciendo de la nada en todas partes. Hay una tumba en Gorre que está encantada. Hay un castillo en Nohaut cuyo señor suelta leones para hacer incursiones en la campiña. ¡En alguna parte de Rheged hay un señor de la guerra que ha emboscado a caravanas en la carretera real!».

CONVERSACIÓN REAL

«Hemos sido afortunados. Nos hemos hecho señores del mundo. Pero no debemos olvidarnos del Destino. Ese obelisco, que ya tiene 3000 años, es un recordatorio de que incluso las mayores glorias pueden pasar, dejando detrás solo piedras viejas».

INTRIGA

El Rey Arturo no espera que sus conquistas de Francia, Alemania e Italia duren. Sin embargo, está contento de haber saqueado y también de haber introducido la caballería gentil y la caballería a los guerreros de esas tierras. Cree que ahora esta institución se establecerá por toda Europa.

El Duque Galeholt de las Islas está aquí porque le ha pedido al Rey Arturo que lo nombre Jefe Supremo de Irlanda.

EVENTOS

Los caballeros jugadores deben ir a casa y gastar el dinero que tanto les ha costado ganar, compadecer a los que perdieron a sus seres queridos en tierras extranjeras, visitar a sus esposas y hacer bebés. También deben atender el señorío y ocuparse de asuntos en sus propiedades.

EL VIAJE DE LANCELOT

Durante varios años, sir Lancelot evita la corte de Arturo todo lo posible. Afirma que la razón es que hay demasiadas aventuras esperando a ser reclamadas y que vive para las búsquedas y las misiones.

El director de juego puede utilizar esta ausencia de muchas formas: cualquier caballero con el escudo en blanco puede ser Lancelot disfrazado, y puede necesitar la ayuda que le pueden ofrecer los caballeros jugadores o puede ayudarlos a ellos a resolver un problema. A menudo se encuentran señales de su paso: aventuras que fueron imposibles antes para los caballeros las ha resuelto él, abriendo el camino a nuevas aventuras.

De forma rápida y justa, Lancelot adquiere su reputación como el mejor caballero del mundo durante estos años.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Están apareciendo muchas más historias sobre esos encantadores Caballero de Plata y Lady Rose, algo que los trovadores se han inventado para entretener a las mujeres mientras los hombres estaban en la guerra. ¡Son realmente famosas entre las mujeres!».

Salisbury: «Es bueno estar de nuevo en casa, con la familia, los amigos y los vasallos. Recemos por que sea el final de la guerra para Salisbury».

Año 529

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Muchos oficiales de la Iglesia, incluidos el Arzobispo y muchos obispos y abades de todas las órdenes.

Muchos oficiales paganos también están presentes, incluida la Dama del Lago.

El Rey Anguish de Leinster.

FUERA DE CAMELOT

Sir Lancelot.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Aglovale de Gales.

COTILLEO

—Sir Aglovale se merece su asiento, eso es seguro. Solo el año pasado rescató a doce caballeros del Caballero del Valle Duro, mató a una mantícora en Escavalon y ganó un gran torneo en Cambria.

—¿Ah, sí? ¿Habéis oído lo que hizo Lancelot el año pasado? Expulsó a los cisnes de bronce que aterrizaron en Essex, rescató a la Condesa de Hertford, sometió a los bandidos en Cheshire, le salvó la vida a la Condesa de Cheshire, mató a un oso blanco gigante en Garloth y ¡justó con el Caballero Enano!

—Yo creo que la historia del Caballero de Plata y Lady Rose es muy aburrida. Dicen que esa chica es casta y él también. Un eunuco y una virgen, ¡bah! Conozco a una veintena de mujeres aquí que están babeando por la historia y no son más castas que yo.

—Ajá, pero no trata sobre el mundo real, es una historia.

—Escuchad, queridas, el segundo asistente de la Dama de Cámara me dijo que la Reina había ordenado a un empleado que le escribiera las Reglas de Amor. Pronto nos hablará de ellas. ¡Creo que le han infectado el cerebro! Pronto serán verdad, ¡esperad y veréis!

—No puedo estar de acuerdo con eso. Sería peligroso para todos los matrimonios del país. Quiero decir, si los hombres fueran por ahí cortejando de ese modo, la de cuernos que se van a poner, ¡incluso por accidente!

—Bueno, yo diría que las oportunidades de amor son más bajas de lo normal ahora, con Lancelot fuera de la corte.

—Sí, sí, es todo un modelo a seguir. Pero es un fanático o algo. Si no quiere estar en la Mesa Redonda, ¿por qué simplemente no lo dice, como el Caballero Blanco?

NOTICIAS

Griflet: «Arturo quiere desenterrar la cabeza de Bran, lo cual es algo bueno: no necesitamos que nos proteja una estúpida superstición. Tenemos el mejor ejército del mundo».

La Dama del Lago: «No se debe molestar a los antiguos dioses. Los antiguos secretos de esta tierra son mayores de lo

que cualquier hombre sabe, sin importar su fuerza o virtud. ¿Dónde está Merlín para ayudarnos con esto?».

CONVERSACIÓN REAL

«La Reina Ginebra ha mandado redactar la lista de las Reglas de Amor. Dice que tiene tantas sirvientas que necesita un modo de juzgar a sus posibles maridos y que la castidad que se promueve en las reglas será un buen incentivo de moralidad.

Sé que muchos de vosotros, jóvenes hombres, queréis casaros con hijas de caballeros, y este es el modo de conseguir la atención de la reina, así como de conocer a esas mujeres. Me dice que debéis empezar mandando a vuestro escudero a que le lleve un mensaje a una de ellas para encontraros con ella en el Jardín de la Reina el Día de Venus, esto es, el viernes.

Y, hombres, la reina dice que espera que todos vayáis bañados y peinados».

Nota: Deja que los jugadores lean las secciones en el Apéndice 1 del libro **Pendragón** que tratan sobre el Romance, incluida la sección de caballeros románticos (página 202). Es aconsejable hacer fotocopias para que los jugadores puedan consultar el material cuando quieran.

INTRIGA

La Dama del Lago está disgustada por el deseo de Arturo de desenterrar la cabeza de Bran. Sin embargo, Ginebra insiste en que se tiene que hacer y así será.

El Rey Anguish ha venido a la corte para ver si puede aliarse con Arturo. Dice que el Alto Rey de Irlanda se ha vuelto demasiado arrogante y está pidiendo tasas que no se merece. Arturo y Anguish negocian durante semanas.

EVENTOS

Arturo ha decidido desenterrar la cabeza mágica de Bran de su lugar de enterramiento cerca de Londres.

EVENTOS: LA CABEZA DE BRAN

Un evento tan importante se debe llevar a cabo con la pompa y el boato apropiados. Se ha planeado un torneo para después y se ha instalado un gran mercado. El campo de Pen Bran, al este de Londres, se ha preparado. La tienda de Arturo se ha levantado en el borde oeste, junto a las murallas de Londres. Los soldados cercan el campo alrededor del área que se va a cavar, donde ya se ha cavado un gran hoyo en el cráneo del (presunto) dios muerto.

En el lado sur, con el río a sus espaldas, hay gradas de madera para la nobleza. En el norte, además del Arzobispo Dubricus, hay unos cien obispos, abades, curas y monjes. Los ciudadanos se apiñan en el lado este. Parece que va a ser la ceremonia larga y aburrida de siempre. Los heraldos tocan cuernos, los obispos murmuran plegarias y varios señores dan discursos.

Mientras tanto, los excavadores se llevan la tierra en carros. De repente, sin aviso, los curas empiezan a cantar algo en latín.



Religión (cristiano). Éxito = es una plegaria que no habías oído antes. Crítico = reconoces que es un exorcismo.

El cielo se oscurece, hay truenos y un viento frío empieza a soplar desde el oeste. La glacial sombra de un inmenso pero invisible dragón pasa sobre la multitud, volando hacia el oeste. Se están manipulando una manivela y otros trastos, como una grúa. La Dama del Lago se adelanta entre los nobles que se reúnen alrededor de Arturo.

Percepción. Éxito = está en un profundo trance.

Dice:

— Dos revelaciones fatales tuvieron lugar en esta isla antes. La primera fue cuando Vortigern descubrió los huesos de Vortimer por el amor de una mujer; la segunda fue cuando Vortigern descubrió los dragones que Llud, el hijo de Beli, había escondido. Ahora esta es la tercera: el desenterramiento de la cabeza de Bran de la Colina Blanca.

Uno de los curas de entre los muchos que hay (¿o es el Arzobispo?) grita improperios sobre brujas. Arturo lo mira desde la distancia un momento, pero es callado por sus hermanos. Arturo se vuelve a la Dama del Lago, le agradece sus palabras y luego les ordena a los obreros que continúen. Levantan una gran grúa sobre la zanja y empiezan a atar cuerdas. Un fuerte granizo cae sobre el área de trabajo, pero solo en esa zona.

Con un grito de miedo, todos los obreros saltan del hoyo y se van, llevándose al resto de trabajadores con ellos. Sir Bedivere, que los ha estado vigilando, camina hasta el borde del hoyo y se asoma. Grita que necesita algunos caballeros valientes para hacer este trabajo.

Gancho para los jugadores: ¿Los jugadores se ofrecen voluntarios? ¡Déjalos! Los voluntarios se colocan alrededor del hoyo y reciben 25 de Gloria cada uno.

Los caballeros saltan dentro del hoyo. La cabeza es enorme y mohosa, todavía cubierta de sangre. Una voz dice: «Dejadme».

LA CABEZA DE BRAN

Bran era un dios de la antigua Britania, señor del Inframundo. Su vida divina estaba llena de maravillas y terminó de una manera inusual. En su última lucha, Bran fue herido de muerte, pero, en lugar de desesperar, les dio a sus amigos extrañas instrucciones. Por ello, sus amigos lo decapitaron y colocaron la cabeza en una mesa como si fuera el invitado de honor.

La asombrosa cabeza los entretuvo durante siete años, después de los cuales sus seis compañeros recuperaron sus sentidos mortales. Como había ordenado, enterraron la cabeza de Bran fuera de Londres. La cabeza había profetizado que ningún invasor dañaría a Britania mientras estuviera enterrada ahí.

LOS TRÍOS

Los tríos son fragmentos de la antigua poesía galesa y cada uno enumera tres eventos similares de leyenda. Por ejemplo, el número 37 recoge los «tres cierres» (o «encubrimientos») y luego enumera las «tres revelaciones».

El primer encubrimiento es la cabeza de Bran el Bendito. «Mientras esté en la posición en la que me pusieron aquí, ninguna opresión sajona vendrá a la isla».

El trío de revelaciones termina con «y Arturo descubrió la cabeza de Bran el Bendito de la Colina Blanca porque decidió mantener la isla solo por su propia fuerza, y después de las tres revelaciones vinieron las principales invasiones contra la raza de los célticos».

En la campaña de **Pendragón**, estas tres principales invasiones ocurren después de la muerte de Arturo.

Valiente -7. Fallo = saltas del hoyo y no puedes hacer el trabajo.

Muchos caballeros saltan de la zanja y se niegan a volver. Los que quedan hacen la tarea de amarrar las cuerdas de las grúas a las cadenas que sujetan la cabeza. Después salen de la zanja y vuelven a sus sitios.

Gloria: 25 más por acabar el trabajo.

Cuando finalmente se levanta la gran cabeza de la tumba, esta abre lentamente los ojos. Su voz es tan débil que no se escucha tanto como se siente en el pecho de todos los presentes.

— El sino aciago de Britania ha despertado. El Rey de los Osos no puede vivir eternamente. La primavera siempre sigue al invierno, y el Destructor ya ha nacido, quien hará a las mujeres llorar al recordar este desenterramiento profano. Veo a los que se regodearán en sus hazañas: Ceawlin y Cutha, Melhan y su padre.

Súbitamente Arturo mueve la cabeza, como si se despertara de un sueño, y alza la voz:

— La tierra se debe mantener con coraje y fuerza, no con magia antigua. Esta es la Nueva Era, la Era de los Hombres.

Percepción. Éxito = ves una ráfaga de luz que irradia desde Arturo, moviéndose rápidamente y ondeando en el aire brillante.

Es como si los oídos de todo el mundo se destaponaran por la altitud, y la gente mira a su alrededor un tanto sorprendida y avergonzada. El antiguo hechizo está roto. Lo que hay en las cadenas no es un semblante divino, sino la cabeza putrefacta de un gigante muerto. Se la arrastra hasta un fuego que hay preparado y ahí arde hasta convertirse en cenizas.

Las frías nubes del cielo se van y una cálida brisa barre el frío de la piel de todos.

— Ahora, retirémonos al... — dice el Alto Rey —, eh..., excusadme... — dice, y se vuelve hacia sir Gawain, que está humildemente esperando a dar un mensaje —. ¿Qué sucede, Gawain?

Hablan apresuradamente y, mientras lo hacen, sir Brastias, todavía polvoriento del camino, corre hacia ellos para unirse a la conversación. Una vez dejan de hablar, Dodinas le Sauvage, hijo del Rey de Sugales, llega con sus ropas de viaje.

Su anuncio interrumpe la conversación general y Arturo se vuelve hacia la multitud.

—Señores y damas, hemos recibido tres noticias terribles a la vez. Los sajones de Anglia se han levantado en rebelión y las incursiones irlandesas están quemando el campo a lo largo de Demetia y el mar Severn. A la luz de estas dificultades, se cancela el torneo. Todos los caballeros presentes deben ir a los cuarteles por la mañana para que se les dé trabajo. Consejeros, id a mis aposentos.

LOS ANGLOS SE REVELAN

Una vez más, las infelices gentes de Anglia han sacado las armas que tenían escondidas y han atacado a sus señores. Esta vez las ha inspirado una hechicera llamada Camille. Debido al resto de problemas del reino, se ha dejado al Duque Hervis por cuenta propia y durante años toda la región está destrozada por la guerra.

LA GUERRA DEL NORTE

El Duque Galeholt de las Islas Largas ha organizado a la gente del norte de Irlanda, las Islas Largas y las Islas Exteriores, los Saqueadores del Mar y muchos otros. Sus incursiones han saqueado y desvalijado la costa oeste de Cambria y Cumbria de punta a punta. El Almirante del Oeste trató de detenerlos, pero fue destruido en una batalla marítima por fuerzas superiores.

Ahora ha invadido y tomado Surluse. El Rey de Malahaut ha enviado a muchos caballeros para ayudarlo. Nadie es capaz de resistirse a él y a su aliado, el Rey de los Cien Caballeros. Sus incursiones se han extendido a lo largo y ancho del norte, causando mucha destrucción y problemas entre sus gentes. Ninguno de los reyes locales es capaz de defenderse de él y necesitan al Alto Rey para que los una y los dirija. Estas tierras son Gorre, gobernada por el Rey Uriens; Garloth, actualmente gobernada por la joven tía del rey, la Reina Elaine; Lothian, supervisada por escuderos; y Strangorre, gobernada por el Rey Brangore, un vasallo de Uriens.

El ejército de Arturo se dirige al norte dejando una fuerza para que asedie Eburacum, cuyo rey está fuera con Galeholt. El ejército de Logres avanza entonces a Surluse, donde se ha informado que está el duque. Arturo empieza un asedio y coloca sus máquinas.

BATALLA DE SURLUSE

Mientras progresa el bombardeo, más refuerzos irlandeses llegan por mar. Una mañana, para sorpresa de todos, el ejército del duque sale del castillo y se prepara para la batalla. Otras tropas desembarcan de barcos cercanos. Está claro que en esta batalla Arturo va a estar superado en número por mucho.

Duración de la batalla: 5 rondas (8 rondas planeadas, pero ver a continuación).

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 22)

Duque Galeholt (Batalla = 20)

Modificadores

Arturo está superado en número: -5



La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Ronda 2: Normal.

Ronda 3: El ejército del duque, considerablemente más grande, está sacando ventaja. Las fuerzas de Arturo sufren un modificador de -5 en las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 4: Un caballero negro aparece de donde estaba escondido y se lanza contra los Saqueadores del Mar con efecto mortal. Los piratas resisten, pero no pueden aguantar mucho tiempo y, después de un rato, este hombre provoca que todo el flanco enemigo se disperse. Las fuerzas de Arturo ganan un modificador de +5 a las tiradas de Eventos de Unidad.

Ronda 5: Al verse en apuros, el ejército del duque se retira hacia el castillo. Los caballeros jugadores pueden perseguirlo si lo desean. El caballero negro lo hace, dando hachazos a los enemigos a diestro y siniestro de camino a la puerta del castillo, donde un heraldo, enarbolando la bandera de la tregua, lo detiene. Para la sorpresa de todos, el caballero negro entra en el castillo y la puerta se cierra detrás de él.

Después de la batalla

El Rey Gilmaurius escapa y vuelve a su reino de Dal Riada en Irlanda. Los pictos huyen, pero se reúnen cerca del lago Lomond.

Vencedor: El Rey Arturo. Victoria no decisiva.

Botín: 1 £ en bienes.

Gloria: 45 por ronda.

Aunque ha sufrido muchas pérdidas, Arturo reestablece el asedio. Después de muchas semanas más de asedio, un mensajero del Duque Galeholt sale del castillo hacia el campamento de Arturo. Sorprendentemente, es sir Lancelot. Naturalmente, todo el mundo está confundido y no sabe qué está haciendo ahí, pero a la vez están contentos de escuchar las noticias que trae.

Al Duque Galeholt le gustaría hacer las paces con Arturo sin rendirse, para jurar un trato de apoyo mutuo y amistad. Además, está deseando jurarle lealtad, no por ninguna razón militar, sino porque estaba muy impresionado por la virtud que ha mostrado Lancelot. Cree que debe de valer la pena servir a cualquier rey que promueva tales caballeros. Arturo acepta.

Se permite que el ejército entre en Surluse, que ha sufrido pocos daños, y se hacen grandes festejos para él. El Duque Galeholt se sienta al frente junto al Rey Arturo y cada uno de ellos está impresionado por el otro.

CORNUALLES

En Cornualles, el campeón del Rey Anguish, sir Marhaus, desembarca con un ejército y pide tributo al Rey Mark. Normalmente ese tributo se ha pagado.

Esta vez, en lugar del pago habitual, un joven caballero desconocido da un paso al frente. Este sir Nadie acaba de ser nombrado caballero específicamente para luchar contra sir Marhaus. El extraño es sir Tristán, sobrino del Rey Mark, que acaba de volver a Cornualles tras haberse criado en Bretaña. Es grande, fuerte, habilidoso y determinado.

Sir Tristán y sir Marhaus luchan y, en la batalla que sigue, ambos resultan heridos de gravedad, pero finalmente Marhaus cae con un trozo de espada clavado en la cabeza. Sus hombres llevan su cuerpo a sus barcos y los irlandeses se marchan. Tristán recibe muchos honores del Rey Mark.

Este es el fin del tributo que Cornualles pagaba a los irlandeses.

REBELIÓN EN ROMA

Después de que el último de los britanos haya vuelto, los senadores se rebelan, negando que alguna vez hicieron a Arturo su emperador. Algunos consejeros sugieren que se haga otra campaña para darles una lección, pero Arturo prohíbe un atrevimiento tal: «Es una locura intentar mantener una posesión tan distante cuando el corazón de uno está en casa. Dejadlos que se pudran en el hedor de su propia decadencia».

Y así lo hacen, hasta que un rey bárbaro los conquista y se convierte en el Emperador Teodorico.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «El romance es el paliativo para la guerra, ¿qué otra cosa más que el amor tiene el poder de detener la violencia? Las mujeres de la corte se aprenderán de memoria las lecciones de sir Plata y Lady Rose, y la Reina Ginebra ha reunido las reglas con las que honrar al amor en la corte».

Salisbury: «Bran el Bendito era un poderoso protector de esta isla. Apenas ha llevado tiempo que múltiples desastres nos acaecieran. Espero que este no sea el repentino final de nuestra paz y abundancia».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres sufren un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Anglia, Gallowey: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Surluse: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 530

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Carlisle.

INVITADOS ESPECIALES

Anguish de Leinster.

Varios jefes tribales de Irlanda.

FUERA DE CAMELOT

Sir Lancelot.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

El Duque Galeholt de las Islas Largas.

LAS REGLAS DEL ROMANCE

CORTÉS DE GINEBRA

1. Un enamorado evitará la codicia y será generoso.
2. Un enamorado se mantendrá casto por el bien de su amada.
3. Un enamorado no se entrometerá a conciencia en el romance de otro.
4. Un enamorado no elegirá como enamorada a alguien con quien el sentido natural de la vergüenza le prohíba casarse.
5. Un enamorado evitará la falsedad.
6. Un enamorado no hablará de su romance con los demás.
7. Un enamorado será completamente obediente a su dama.
8. Un enamorado siempre trabajará al servicio del amor.
9. Un enamorado siempre será modesto.
10. Un enamorado no hablará con maldad.
11. Un enamorado no revelará los romances de otros.
12. Un enamorado siempre será educado y cortés.
13. Un enamorado nunca excederá los deseos de su enamorada.

COTILLEO

—¡Lancelot ha vuelto a salir corriendo! ¿Qué pasa con ese hombre? Está obsesionado. Te lo digo, no está bien. Creo que es inestable.

—Bueno, yo creo que no le gusta la atención de tantas mujeres presionándolo. Ya sabes, es extremadamente vergonzoso.

—Apuesto a que se va a Irlanda a luchar. El rey va a ir.

—A mí me gusta el Romance. Nos da a las mujeres la oportunidad de ser *algo*. No una reina o algo similar, pero quizás sí... ¡la reina de un hombre!

—Bueno, buena suerte encontrando tu reino, cariño. Si la poesía satisface el picor, házmelo saber...

NOTICIAS

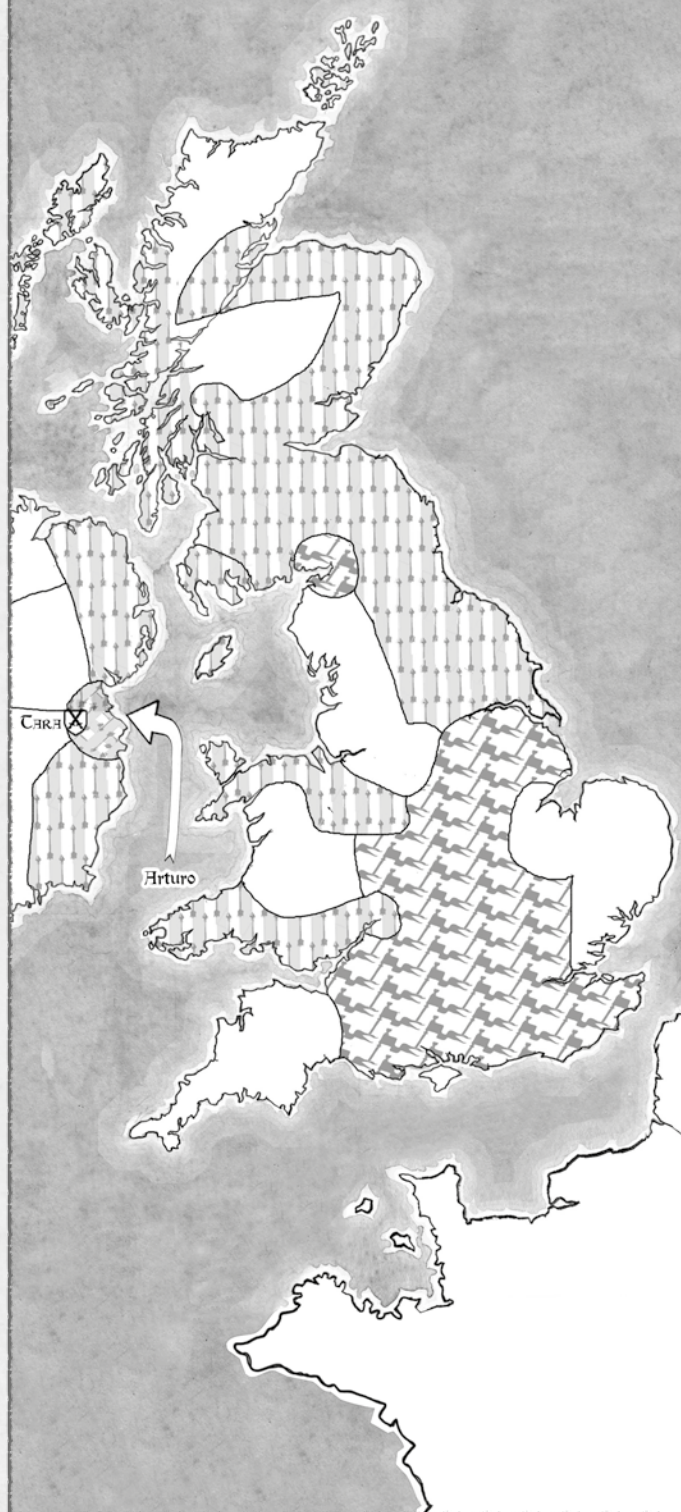
Kay: «¿Crees que este señor de la guerra irlandés es tan bueno? No lo es. Si su padre no fuera de sangre de gigante, Galeholt no sería tan fuerte. Nadie se preocuparía nada por él».

Griflet: «Es el momento de invadir Irlanda. Con nuestra propia flota y con la Galeholt, nadie intentará siquiera detenernos. Esos salvajes desnudos no tendrán ni una oportunidad».

Gawain: «Trágicas noticias de Cornualles: el campeón del Rey Mark ha matado al campeón irlandés, pero estaba tan herido que los quirurgnos lo han dejado en un barco a la deriva. El campeón irlandés era sir Marhaus; el campeón del Rey Mark, un recién llegado desconocido».

Eventos del 530

-  Gobernado por Arturo
-  Aliados de Arturo
-  Área conquistada



CONVERSACIÓN REAL

«Irlanda, la isla de los salvajes, es el único lugar del mundo que no está sujeto al mandato de la Pax Artúrica. Este año les llevaremos nuestras espadas y lanzas y les enseñaremos el valor de ser nuestros amigos».

INTRIGA

El Rey Anguish, que ya tiene muchos amigos britanos, está siendo atacado por el Alto Rey. Entre los reyes irlandeses hay discrepancias sobre cómo entablar batalla con el Rey Arturo hasta el punto de que están luchando entre ellos.

EVENTOS

Un día, dos enanos llegan a la corte llevando una nota para la Reina Ginebra. La nota es de la esposa del Rey Pellinore, que le ruega a la reina que acepte el servicio de los enanos. Ella lo hace. Nadie está muy seguro de para qué servirán dos enanos mudos, pero se le asignan a sir Kay, que los pone a trabajar.

Puede que los caballeros jugadores quieran hablar con los enanos, pero son mudos de verdad. Son solo otra fantástica característica de la corte de Arturo.

EVENTO: LLEGADAS A LA CORTE

Los tres hijos del Rey Arturo, todos escuderos, llegan a la ciudad este año. Uno de ellos es su hijo autoproclamado, Borre, que llega a principios de año y rápidamente es nombrado caballero, convirtiéndose en el centro de atención. Después lucha en Irlanda y vuelve con su padre para hacer las veces de príncipe heredero, aunque nunca es proclamado oficialmente.

También antes de las batallas en Irlanda, otro escudero aparece en la corte, pero no anuncia su linaje. Sin embargo, alguien presta atención a Loholt en su ceremonia de investidura y rápidamente también se le reconoce como hijo de Arturo. Él también lucha en Irlanda.

Y, por supuesto, está Mordred, que llega más tarde durante el año y es nombrado caballero en la corte de invierno. Sin embargo, su verdadero parentesco sigue siendo desconocido, incluso para él mismo. Se cree que es el hijo menor del Rey Lot.

Ver «Los hijos de Arturo» en el Capítulo 7.

EL RETO DEL REY JORAN

Un caballero extranjero aparece en la corte y reta a todos los caballeros a que justen con él. Dice que su nombre es Rey Joran y que viene de la Tierra Más Allá de las Montañas para probar la habilidad de los caballeros de la corte de Arturo. Se justa y vence a todos los que cabalgan contra él.

EL REY EN EL 530

En este momento, con 38 años, Arturo es un caballero majestuoso y guapo, aún muy robusto y fuerte. Acaba de empezar a mostrar algunas canas en el bigote y en la sien.

TAM 14

DES 16

FUE 19

CON 18

APA 15

Rasgos físicos distintivos: Modales nobles, voz noble.

Sir Gawain es el último, y mientras se está recuperando de su caída, el Rey Joran cabalga hacia él, lo agarra, lo levanta y se lo lleva antes de que nadie pueda actuar.

Como es lógico, Arturo está consternado, pero la invasión que ha planeado lo obliga a ocuparse de otros eventos.

GUERRA IRLANDESA

El Rey Arturo acude a ayudar a su aliado el Rey Anguish y a su amigo sir Gerald de Striguil. El ejército desembarca en los puertos occidentales de Leinster. El Rey Anguish les da la bienvenida y une sus fuerzas a las de Arturo. Juntos se enfrentan a un gran ejército irlandés con un equipamiento muy pobre, pero con guerreros muy motivados.

BATALLA DE TARA

Duración de la batalla: 5 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 22)

Muirchertach (Batalla = 22)

Modificadores

Arturo está muy superado en número: -10

Arturo tiene mejores tropas: +5

Muirchertach está en terreno elevado: +5 (para él)

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Todas las tropas irlandesas van a pie.

Rondas 2-3: Normales.

Ronda 4: El ejército irlandés entra en pánico y se desbanda. Las fuerzas de Arturo sufren un modificador de +5 en las tiradas de la tabla de Eventos de Unidad.

Ronda 5: Persecución.

Vencedor: Rey Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 6 £ en bienes.

Gloria: 45 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

Muirchertach acepta la derrota y se rinde ante el Rey Arturo. Los términos no son demasiado duros y Muirchertach jura fidelidad y homenaje al Rey Arturo. Anguish y Muirchertach acuerdan que el Rey Arturo debe tener una región propia como su feudo directo, situada en la ciudad de Dublín. Esta zona se llama la Empalizada y el Rey Arturo asigna a sir Brastias, que será su primer justiciar, como su regente en Irlanda.

El rey se queda en Dublín para aceptar la rendición de los reyes irlandeses regionales y tribales, virreyes, líderes de clanes y demás. En general, la mayoría de los reyes cercanos se rinden, la mayoría de los que están lejos no lo hacen y los que están en medio lo hacen.

El Rey Arturo regala muchas tierras irlandesas a los caballeros y señores britanos como «concesiones especulativas», lo cual significa, esencialmente, «si lo puedes coger, es tuyo».

IRLANDA EN 530

La información que aparece aquí es del 530, año en el que el Rey Arturo invade Eire, y los años sucesivos. Antes de esta fecha, la información es más o menos la misma, pero sin la Empalizada y sus castillos.

Ailech (castillo): Este fuerte es la sede del Rey de Ailech.

AILECH (reino): Uno de los reinos de Úlster. En Ailech está el monasterio de Derry. Hace frontera con el reino de los fomorianos y está poco poblado.

Ardmulcan: Esta mota castral es uno de los castillos del anillo que rodea el perímetro de la Empalizada.

Carrickfergus: Se encuentra en Dal Riada. En este lugar se encontraba un castro en un promontorio que se ha reconstruido como un castillo feudal.

Cashel: Este castro es el centro de poder tradicional del Reino de Munster.

Castillo Negro: Este castillo está a las afueras del puerto marítimo de Wicklow y es la fortaleza central del clan Butler.

CONNACHT: Esta tierra de ciénagas, bosques y montañas desnudas tiene poca tierra fértil. Incluye Cruachu y Galway.

Cork: Es una ciudad próspera, un puerto marítimo en la costa de Muster. Está poblada principalmente por *lochlanmach*, incluidas las ricas granjas que lo rodean.

Cruachu: Es un conjunto de castros que conforman la capital del Reino de Connacht. De una cueva cercana salen gatos gigantes, mujeres licántropas y demonios.

Dal Araide: Un reino *cruithne* sometido a Dal Riada. Los *cruithni* son los habitantes de Irlanda previos a los irlandeses y todavía dominan este reino.

Dal Fiatach: Un reino fomoriano ahora sometido a Dal Riada. Los fomorianos fueron los habitantes de Irlanda previos a los *cruithni* y todavía dominan este reino.

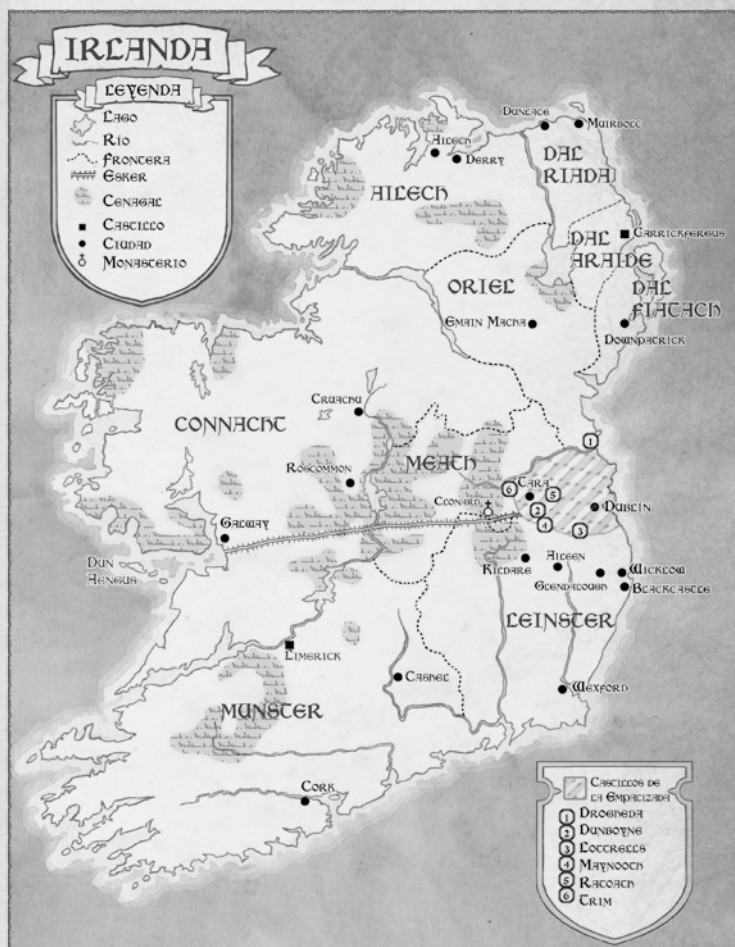
DAL RIADA: Este *tuath*, o tribu, es descendiente de las antiguas y legendarias dinastías de Úlster. Muchos de sus miembros han migrado a las Islas Largas cruzando el mar, por lo que estas dos tierras mantienen un contacto cercano. Carickfergus es el centro de gobierno del reino, que gobierna Dal Araide y Dal Fiatach.

Derry: Un monasterio que hace las veces de centro de una pequeña comunidad y sirve como puerto marítimo de Ailech.

Downpatrick: Literalmente «bajo Patricio», es el lugar donde está enterrado San Patricio.

Drogheda: Esta ciudad amurallada es una de las motas castrales que protegen la Empalizada.

Dublín: La ciudad más grande de Irlanda se encuentra bajo el mandato del Rey Arturo. La fundaron los



lochlanmach, pero ahora acoge a mercaderes de cualquier sitio al que se pueda navegar. Es el centro de la influencia britana en Irlanda y está ubicada en medio de la región llamada la Empalizada. El centro de gobierno es un recio castillo.

Dunboyne: Uno de los castillos del anillo que rodea el perímetro de la Empalizada.

Dunlace: Una mota castral.

Emain Macha: Estas ruinas en Oriel fueron la capital de Irlanda hasta que fue saqueada en el 451. Lo que ahora es un montículo fue el famoso salón donde una vez dio banquetes el héroe Cú Chulainn.

Esker: Una colina grande y seca que crea un pasadizo que cruza la isla.

Galway: Este pequeño puerto marítimo en la costa oeste, en Connacht, es una rica plaza de mercado. A diferencia de otras ciudades, esta está habitada principalmente por irlandeses.

Glendalough (también los Dos Lagos Glen): Lugar donde se encuentra el monasterio de San Kevin, junto a un lago mágico sanador. Cerca hay también una mota castral que forma parte del círculo que rodea Dublín.

Isla Tory: Esta isla, alejada de la costa de Ailech, es una fortaleza de los fomorianos.

LA EMPALIZADA: La Empalizada (o Empalizadas) es la región de Irlanda sometida en justicia y gobierno al Rey Arturo. Está gobernada localmente por un justiciar, que vigila a los combatientes clanes Fitzgerald y de Ganis. En el centro de la región se encuentra Dublín y los numerosos castillos que rodean la ciudad.

LEINSTER: Es el reino irlandés más poderoso de la isla, aliado del Rey Arturo. Incluye Wexford, Wicklow y el monasterio de Santa Brígida.

Limerick: Un rico puerto marítimo del reino de Munster. Su población es principalmente *lochlannach*.

Lottrells: Uno de los castillos del anillo que rodea el perímetro de la Empalizada.

Maynooth: Es el fuerte britano más antiguo de Irlanda, construido por Gerald en el 521. Es un castillo de piedra de tamaño medio, uno de los castillos que rodean el perímetro de la Empalizada. Sigue siendo el centro del clan Fitzgerald en Irlanda.

MEATH: Esta amplia y llana región es la más fértil y deseada de Irlanda. Está escasamente poblada debido a que ha sido el campo de batalla entre Connacht y Leinster, y ahora los britanos avanzan lentamente para conquistarla.

Muirbolc: Este castillo es donde tradicionalmente tiene el trono el Rey de Dal Riada.

MUNSTER: Es el reino irlandés del sur. Incluye Cashel, Cork y Limerick.

ORIEL: Oriel fue una vez el centro de Úlster, pero esa era finalizó cuando Nial Nueve-Rehenes y los Tres Colla destruyeron el antiguo reino. La región incluye la antigua capital de Emain Macha. No tiene un único rey, sino que está dividida en tribus subordinadas a otras regiones.

Ratoath: Una de las motas castrales del anillo que rodea el perímetro de la Empalizada.

Tara: La fértil llanura de Tara, con las impresionantes ruinas de la antigua capital, forma ahora parte de la Empalizada.

Trim: Un robusto castillo de piedra, uno de los anillos que rodean la Empalizada. Es el centro del clan de Ganis en Irlanda.

Wexford: Un próspero puerto de Leinster, originalmente habitado por *lochlannach*.

Wicklow: Este es un puerto marítimo al sur de Dublín.

GENES DE IRLANDA

La Empalizada es una región que los britanos conquistaron en el 530. El recién nombrado justiciar, sir Brastias, gobierna en ella en nombre de Arturo durante un año aproximadamente, antes de retirarse a la vida monacal en una ermita de Britania. La Empalizada está llena de castillos donde se habla la lengua britana y donde los campesinos aran y cosechan como lo hacen los siervos britanos, no como los irlandeses.

Muchos individuos y familias pequeñas se han labrado una vida humilde aquí. Muchos otros también podrían.

En particular, tres familias britanas se han establecido en Irlanda: los Butler, los de Ganis y los Gerald.

Gerald

Cuando Brastias se marcha en el 531, el justiciar de Irlanda pasa a ser sir Maurice FitzGerald, hijo de Gerald Striguil de Pembroke, que encabezó a las expediciones britanas en Irlanda en los años 20. Maurice es el cabeza de familia y un aventurero famoso. Se casa con una diosa local, Áine. Es orgulloso, entrometido y corto de miras si no se trata de asuntos importantes. Maurice ocupa el puesto de justiciar hasta que muere en el 546.

Se dice que Gerald FitzGerald, hijo de sir Maurice y Áine, es capaz de saltar diez yardas de una vez, recuperarse de cualquier herida y que su semental puede correr sobre el agua.

Butler

Sir Theobald de Butler es el actual líder de las fuerzas de su familia en Irlanda. Es proclamado justiciar el año siguiente a la muerte de Maurice FitzGerald, en el 547. Su posición es «lenta y constante» y no les da (ni les devuelve) nada a los irlandeses. «La esclavitud es un gran avance para ellos», dice Theobald.

A los Butler no les gustan los «extranjeros» en Irlanda, esto es, el clan de Ganis, a quienes acusan de ser «continentales» y «godos». También les horroriza que los Gerald se hayan «vuelto nativos». Sir Theobald tiene muchos hijos vigorosos, britanos de pura cepa.

De Ganis

Sir Hugo de Ganis consigue una concesión del Rey Arturo en el 530. Aunque es asesinado poco después, sus familiares intervienen para proteger al infante heredero, Hugo II, y administrar las tierras. Sir Blamore y sir Bleoberis son sus líderes más importantes (Lancelot nunca pone un pie en Irlanda, salvo durante la guerra irlandesa).

En 552, Hugo II se establece como Conde de Westmeath.

LOS LOCHLANNACH

Los *lochlannach* son un pueblo bélico y marinero que ha ocupado muchos lugares de Irlanda, sobre todo en las Islas Occidentales y las costas cercanas. Son descendientes de habitantes escandinavos (utiliza las estadísticas de los sajones para ellos). A veces reciben el nombre de *sessoinnes*.

Entre ellos es famoso sir Brian, que lucha como un toro y planifica como un felino.

LOS ATECOTTI

Los *atecotti* son nativos de la parte más alejada de las Islas Exteriores. Son supervivientes de la Edad de Piedra de los humanos más antiguos que vivieron en Britania antes incluso que los pictos, quienes poco a poco los expulsaron a las Islas Exteriores. Los *atecotti* son grandes (utiliza las estadísticas de los sajones), y realmente desconfiados, incluso xenófobos, rápidos en recurrir a la violencia como solución. Veneran espíritus muy antiguos y desconocidos para los demás.

Después de que Galeholt conquistara estas islas, algunos de los *atecotti* se convirtieron en sus rehenes y unos pocos de estos entraron en contacto con la civilización. Se convirtieron en los líderes de su gente cuando volvieron, ya que ahora tenían las armas de caballeros..., pero no sus modales, cortesía o religión.

El Caballero del Escudo Maldito, un vasallo del Duque Galeholt, es ahora su líder. La mayoría de las veces va por ahí compitiendo en justas y causando problemas.

LOS CRUITHNI

En las tierras del norte de Irlanda, especialmente en el noreste de Dal Riada, vive una gente llamada los *cruithni*. Son comparables a los pictos de Britania en todos los sentidos (utiliza las estadísticas del guerrero picto), y están sometidos a los reyes locales.

Generalmente están en los territorios de los señores irlandeses que están cerca pero que todavía no rinden homenaje a Arturo. Muchas de estas concesiones se hacen al clan de Ganis, otras al clan de Butler. Ambos, junto con sus heraldos, se convierten en las familias principales de la Irlanda feudal.

Uno de los caballeros más exitosos del ejército es sir Hugo de Ganis, un sobrino del Rey Bors y de la Reina Isoud la Anciana, que fue doncella en la corte de Ganis. Después de la victoria de Arturo, a Hugo se le otorga una concesión espectacular en el Reino de Meath, una extensa región fuera de la Empalizada. Busca mercenarios o caballeros que quieran luchar a cambio de una concesión de tierra bajo su mandato.

EL CASTILLO DE LOS HUESOS

La subyugación de Irlanda progresa satisfactoriamente. Los caballeros jugadores han tenido algún tiempo para deambular por Dublín y quedar poco impresionados por su naturaleza primitiva.

Una oscura noche, bajo el amparo de la luna nueva, un par de los hombres de mayor confianza de Arturo se mueven en sigilo entre las tropas despertando a ciertos individuos y preguntándoles si desean acompañar al Alto Rey en una aventura que será la más peligrosa de sus vidas.

Nota: No le preguntan a ningún caballero jugador. Estos se despiertan la mañana siguiente para descubrir que el rey y una banda de hombres se han ido.

El Rey Arturo elige a 7 Compañeros y 144 infantes para que

lo acompañen en esta cabalgata secreta y nocturna hasta el Castillo de los Huesos. Es un viaje fantástico de otro mundo que resulta ser un completo desastre para el Rey Arturo y sus amigos. El Rey Arturo es rescatado por sir Galegantis, que casi muere en el intento. Casi todos los caballeros son asesinados y solo 7 hombres vuelven vivos.

Arturo decide volver a casa, a Camelot.

LOGRES: EL CAZADOR SALVAJE

A medida que se acerca la cosecha, todo parece marchar bien. Los cultivos tienen buen aspecto, el mal tiempo se resiste, la población se prepara para acudir a la cosecha. De repente, sin ningún aviso de ningún tipo, un terrible viento sopla del Mar del Norte, aullando con una rabia fantasmal y trayendo granizo y un frío penetrante. No es un viento natural, pero sopla cada noche en una parte diferente del país. Expertos y magos se han reunido para ver qué es y detenerlo si pueden.

¡Es el Cazador Salvaje de los sajones! Los magos lanzan hechizos y los sacerdotes pronuncian plegarias, pero nada de eso funciona contra el terrible viento.

Quizás la única buena noticia es que la tormenta está limitada a la zona que puede asolar cada noche, por ello, aunque todo el reino ha recibido su visita, no está lo suficientemente concentrada como para destruir toda la comida que está sin cosechar.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Una bruja problemática en Anglia ha conseguido hacerse con muchos seguidores y han sacrificado bebés para enviar al Cazador Salvaje a las tierras de Logres. Los malos espíritus y vientos están asolando los cultivos poco antes de la época de cosecha».

Salisbury: «¿Dónde está el Obispo? ¡Se supone que tendría que estar protegiéndonos de esta desolación!».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres tienen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

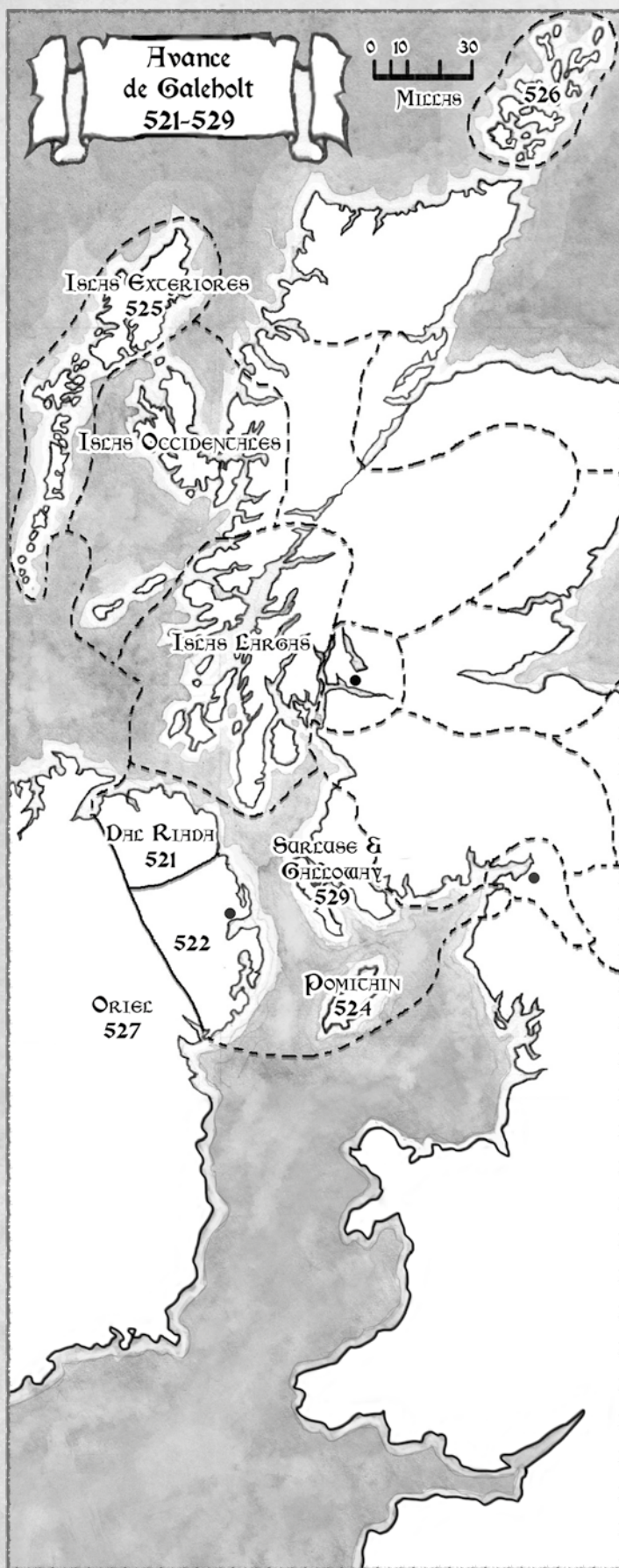
Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Leinster: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Meath: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Además, debido al Cazador Salvaje, cada posesión en Britania debe tirar en la siguiente tabla para averiguar el modificador de Mal Tiempo Inicial:

Resultado d6	Modificador
1	Ninguno
2	+1d6
3-4	+2d6
5-6	+3d6



GUERRAS EXTRANJERAS

Los caballeros que busquen experiencia en la guerra deben irse de Britania, pues todos los señores de la guerra del país se han rendido ante el Alto Rey. La gloria y la experiencia del verdadero combate mortal se encuentran en el extranjero. Hay frecuentes guerras en muchos lugares, pero en este momento tanto Irlanda como Francia ofrecen guerras todo el tiempo.

Tentaciones: El director de juego puede utilizar estas guerras extranjeras como un ejercicio de caballerescas e idealismo. La mayoría de los caballeros britanos son hombres de gran poder en cualquier parte y pueden hacer lo que quieran hasta matar, saquear y destruirlo todo. Pueden coger lo que quieran para enriquecerse (la principal razón para ir a la guerra).

La gentileza hacia otros caballeros debe ser honrada tanto en Francia como en Irlanda, donde los caballeros son raros y tienen más en común entre ellos que con los plebeyos, pero los caballeros gentiles deben decidir si extienden su misericordia y generosidad a los campeones irlandeses y a los señores de la guerra *lochlanach*.

Llevar a cabo este tipo de guerras y estragos ofrece toda tentación (ver «Saquear a los pictos» en el año 519 para hacerse una idea de las acciones que pueden llevarse a cabo y los efectos que estas acciones podrían tener en los rasgos de un caballero).

Asimismo, el director de juego podría utilizar algunas aventuras de las que se encuentran en otros capítulos como desencadenantes de la acción, como las aventuras del Periodo de Uther **DESAFÍO FRONTERIZO**, **CABALGAR EN TIERRAS ENEMIGAS**, **EMBOSCADA**, etcétera.

AVENTURA: GUERRA EN IRLANDA

Irlanda es una gran isla con forma de caldero. En sus costas hay colinas llenas de bosques y su centro son tierras cenagosas con bosques. Consta de siete reinos más la Empalizada. Para los britanos, los nativos son unos salvajes ignorantes y sanguinarios, siempre preparados para hacer la guerra. La gente irlandesa es pobre y sucia, no tiene ciudades, lucha desnuda y a pie y es traicionera en todo menos cuando se trata de matar (por eso a menudo se contrata a los kerns como mercenarios).

Los reyes irlandeses pueden reunir y dirigir todos sus reinos a la guerra. En tal caso, debería librarse una batalla real. Pero los reinos también tienen miedo de sacar sus ejércitos, ya que probablemente serían derrotados de nuevo. Por ello, mientras los reyes irlandeses esperan, los clanes luchan y los reyes se alegran de que los clanes hostiguen el avance britano.

Los britanos están esencialmente conquistando a los irlandeses en un pequeño grupo, a la vez que establecen un nuevo castillo y luchan contra los encolerizados campesinos durante años. Luego avanzan hasta una nueva área y construyen un nuevo castillo, etcétera. Por ello la mayoría de los combatientes enemigos son de un único clan, o de una agrupación de algunos clanes cuyos intereses locales están en juego.

Por ello, los britanos avanzan lentamente por la isla, atacando un castillo cada vez y devorando las tierras irlandesas poco a poco.

Hay tres lugares que son excepciones significativas: Leinster, Dal Riada y la Empalizada. En Leinster, el Rey Anguish es un

feliz aliado del Rey Arturo, y su esposa, la Reina Isoud, es del clan de Ganis. El Rey Anguish invitó a los primeros britanos, los Fitzgerald, y después le dio la bienvenida al Rey Arturo. Desde entonces, ha estado trabajando todo lo cerca posible con los arrogantes e interesados conquistadores britanos. A veces es molesto, pero ha mantenido su reino prácticamente intacto con una habilidad magistral.

EL DOMINIO DE GALEHOLT

El Duque Galeholt es un señor irlandés que ha conquistado personalmente una extensa zona y se ha nombrado a sí mismo *dux*, o señor de la guerra, en todos sus territorios. Dal Riada, su tierra natal, pertenece a su vasto ducado marítimo y a su dominio multicultural.

EVENTO: LLEGAR A IRLANDA

Momento: 531 o después.

Los caballeros que llegan a Irlanda tienen que tener algún lugar al que ir. Siempre pueden alojarse en el Castillo de Dublín mientras se orientan. Sin embargo, deben ponerse en contacto con el justiciar, como invitados de este dominio.

El justiciar FitzGerald quiere saber quién es cualquier visitante amigo, de dónde es, qué asuntos le traen a Irlanda, con quién se va a quedar y cuánto tiempo planea quedarse ahí. Explica brevemente que Irlanda es el reino del Rey Arturo, cuya ley reina soberana dentro de la Empalizada. Fuera, solo viven salvajes.

Si los caballeros están asociados con los Gerald o no tienen ninguna afiliación con ninguna de las tres familias principales, el justiciar explica que los de Ganis son hombres de Estado astutos, con quienes uno debe tener cuidado, los Butler son peligrosos conspiradores, confabuladores que harán lo que sea para ser más poderosos y los Fitzgerald, los primeros en llegar, son los honestos y afortunados que saben cómo tratar con los irlandeses.

Si los caballeros jugadores tienen amigos entre los Butler, entonces van al Castillo Negro, al sur de Dublín, cerca de Wicklow. Si tienen amigos entre los Gerald, entonces van al Castillo de Maynooth, hacia el este de Dublín, al final de la Empalizada. Si tienen amigos entre los de Ganis, entonces van al Castillo de Trim, a un día a caballo hacia el noroeste, al final de la Empalizada.

Si no tienen amigos en Irlanda, entonces pueden quedarse en el Castillo de Dublín, en la ciudad.

EVENTO: EXPANSIÓN

El procedimiento britano es negociar con los clanes locales y conseguir que algunos se pongan de su lado. Entonces entran y erigen una mota castral, la ocupan y proclaman que el territorio es britano.

Los lugareños protestan entonces de varias formas, incluyendo quejas legales, quejas no oficiales, descenso en la productividad, huidas, asesinatos, incursiones y revueltas. Una vez que los britanos han reprimido estos problemas, se asientan y se preparan para expandirse en el nuevo territorio.

EVENTO: LUCHAR CONTRA LOS IRLANDESES TRIBALES

La lucha sin sentido en Irlanda es normalmente contra los guerreros irlandeses, que prefieren emboscar a los caballeros y rara vez se dejan engañar con una confrontación directa, a menos que hayan elegido el terreno y tengan algún propósito agresivo.

EVENTO: LUCHAR CONTRA SEÑORES IRLANDESES

Hay tres familias britanas compitiendo y tienen una rivalidad aguda y una actitud combativa. Esencialmente están compitiendo por esclavizar a las mismas gentes. No obstante, la rivalidad puede expresarse con cordialidad a través de las justas de caballería o duelos. Estos deportes pueden, y a menudo lo hacen, degenerar en peleas reales, heridas y muertes y la continuación de una contienda sangrienta cuya intensidad haría que los irlandeses estuvieran orgullosos.

En este momento pueden tener lugar asedios o incluso escaramuzas o pequeñas batallas entre caballeros.

EVENTO: VISITAR DUBLÍN

Dublín es la principal ciudad de Irlanda, establecida originalmente por los *lochlannach* como una base para su expansión marítima. Fue conquistada por el Rey Arturo y se ha expandido ampliamente a medida que se desarrollaba el comercio.

Dublín es una ciudad pequeña, comparada con las ciudades britanas, con una catedral para su obispo residente, un áccrismo castillo que defiende la ciudad amurallada, mercados y una clase artesana/mercader presente. Su propósito es ser un centro comercial y político.

Para darle color local a Dublín, utiliza la tabla de Eventos en la Ciudad que hay en la introducción para coger ideas.

AVENTURA: GUERRA EN FRANCIA, LA GALIA Y GANIS

El continente está en guerra. En este momento, varios poderosos reyes franceses librando continuas guerras entre ellos, cada uno esperando debilitar al otro y entonces invadirlo para una batalla campal decisiva. El clan de Ganis también está reconquistando lentamente su territorio ancestral, y los reinos del este también tienen sus propios problemas, con incursiones y expediciones de saqueo.

Es posible jugar batallas completas, donde ocasionalmente un ejército avanza para liberar un castillo clave. Sin embargo, casi siempre serán pequeñas batallas o escaramuzas.

RESUMEN

Francia y la Galia son un territorio amplio, mucho más que Britania. La zona solía ser simplemente la Galia romana, pero la historia la ha dejado dividida entre conquistadores. Ahora son tres regiones muy diferentes, con Francia en el norte, Ganis en el suroeste, la Galia en el sureste y la tierra salvaje del Macizo Central entre ellas.

Francia es la tierra de los francos, quienes la invadieron con éxito hace un siglo y están empezando a recuperarse del deseo de sus ancestros de expulsar la influencia romana de civilización, alfabetización y paz. Los lidera la dinastía merovingia, gobernada por el Rey Claudas (Clovis), que conquistó Syagrius en el 485.

Es difícil encontrar cosas buenas que decir sobre la dinastía merovingia. Primero, es difícil ser simpático con reyes cuyos contemporáneos llamaban «el Gordo», «el Estúpido», «el de la Nariz Grande», «el Cruel» y así sucesivamente, con ningún «el Grande», «el Justo» o ni siquiera «el Aceptable». Los que rumorean que por sus venas corre la sangre de El Que Murió en la Cruz deben de asumir que es mejor que la Sagrada Sangre de Cristo esté bien escondida en los cuerpos de hombres que regularmente llevan a cabo las peores maldades, incluidos el parricidio, fratricidio, matricidio y genocidio.

Es bien sabido que los condes y duques de los francos son independientes de su rey y suelen negarse a pagar tributo y enviar tropas cuando el rey los llama. La virtud de la que el rey francés y su dinastía carecen parece residir en su lugar entre las familias nobles de Anjou, Normandía y Champaña y entre los muchos condados de los francos.

Ganis y Benoit son la parte del suroeste, que los visigodos conquistaron hace unos años. A veces Ganis recibe el nombre de la Tierra de Aguas, o Aquitania, en referencia a su extenso sistema de canales de drenaje del río Garona. Incluye la importante ciudad exportadora de vino de Burdeos. El clan de Ganis, al que pertenecen personalidades como Lancelot, Bors y Ector, proviene de esta región. Algunos miembros han vuelto a Ganis y han reconquistando poco a poco las tierras de sus ancestros de los gobernantes francos.

Benoit incluye los condados de Poitou y Berry y fue un reino gobernado por el Rey Ban, un gobernador visigodo, hasta que fue conquistado por el Rey Claudas en el 518.

La Galia es donde son más fuertes las tradiciones romanas casi perdidas. Por ejemplo, mucha de la gente de fuera del clero sabe leer. También es famosa por su antiguo culto de venerar a la Virgen y por sus muchas ciudades bonitas. Las ciudades de la Galia también son notables por su liberalismo y tolerancia entre sus «cinco gentes»: occitanos, judíos, celta-romanos, sirios y griegos (o bizantinos). Incluye Narbona, una ciudad estado gobernada por caballeros judíos.

TÁCTICAS ANUALES

Todos los adversarios siguen el mismo proceso general para invadir un territorio enemigo. Eligen el castillo o la ciudad de un enemigo, lo asedian y esperan a que el enemigo envíe un ejército para liberarlo. Después de 90 días, como se requiere en el contrato medieval de los señores feudales, el castillo o la ciudad se rinde.

Al mismo tiempo, es probable que el enemigo haya hecho lo mismo con algún castillo que poseyeran los atacantes, lo que da como resultado una red de intercambios de un castillo por otro. El único perdedor sería aquel al que atacaran dos enemigos en el mismo año y, por tanto, perdía un castillo a pesar de todo.

El saqueo: Muy a menudo, el justiciar de Ganis reúne un ejército lo suficientemente grande (o toma el control de uno aliado) y lo envía en una marcha de destrucción a devastar una nueva franja de casas de granjas quemadas, talar viñedos o huertos de árboles frutales y quemar campos de grano y puestos de bosque.

Cuando el ejército llega a una ciudad, la asedia con la intención de saquearla. Después de todo, Esta expedición tiene dos propósitos: debilitar al enemigo y enriquecer a los atacantes.

¿Se unirán los defensores para defender sus tierras? ¿Tendrán una oportunidad para luchar hombre a hombre y arriesgarse a capturar enemigos para pedir rescate? ¿O esta campaña solo va a hacer que olas de caballeros mercenarios saqueen aldeas en busca de comida?

Batallas: Las verdaderas batallas se luchan a veces cuando un sitio particularmente importante se encuentra bajo ataque. El defensor reúne a su ejército e intenta destruir al enemigo. Las batallas grandes o medianas son raras y dramáticas, pero tienen lugar otras muchas más pequeñas cuando un castellano decide liberar a su vecino de un asedio.

LUCHAR CONTRA LOS FRANCESES, GALOS O VISIGODOS

Las naciones francesa, gala y visigoda son todas civilizadas, reconocen las leyes de la caballería gentil, más o menos. Entre los caballeros es común pedir rescate, por lo que luchar entre caballeros tiene un cariz de seguridad. Meterse entre los infantes (que están cada vez mejor armados con lanzas largas o similares) es menos seguro.

Aventuras del Período de Conquista

AVENTURA: LA DAMA DE LOS NIÑOS ADOPTADOS

Escenario: Cerca de Waterford, en el sureste de Irlanda.

Personajes: Sir Cerball (o algún amigo de los caballeros jugadores), un joven caballero que desea casarse; Orlaith, una doncella que desea casarse; Fiachra el Niño Adoptado, líder de su gente y padre de Orlaith.

Problema: Un amigo quiere casarse con una joven hija de un señor de los Niños Adoptados. Sin embargo, solo puede hacerlo si mata a la sierpe que está asolando la tierra.

Acción: Luchar contra la sierpe.

Secretos: Una bruja profetisa ha dicho que solo dos cosas pueden matar a la sierpe: la Lanza de Cathoir Mór (ver la aventura LA LANZA DE CATHOIR MÓR, a continuación) o un hombre «cruel en el amor».

Esto último se puede interpretar como desee el director de juego, pero bien podría describir a alguien del grupo de los caballeros. Si no, haz que la profetisa cite cualquier otra cualidad negativa, haciendo de paso que el caballero pase vergüenza (y que obtenga una marca en ese rasgo), y dale la oportunidad de usar esa vieja falta para probarse a sí mismo.

Gloria: 100 por ayudar al caballero a conseguir su esposa, más la correspondiente por derrotar a la sierpe.

Más adelante: Fiachra dice algo sobre la Lanza de Cathoir Mór. Según la leyenda, cualquiera que la empuñe será el jefe de los Niños Adoptados, así que ¿no sería bueno que su propio yerno tuviera esa espada?...

Si estás interesado en ello, ve a la aventura LA LANZA DE CATHOIR MÓR.

MAOLODRÁN EL FORAJIDO

TAM 14, DES 12, FUE 12, CON 14, APA 9; Velocidad 4; Armadura 6; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 2; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Arco 8, Daga 10, Lanza 13 (33 con la Lanza de Cathoir Mór).

Habilidades: Cazar 13, Percepción 15.

Rasgos: Enérgico 15, Honesto 6, Valeroso 13.

Pasiones: Odio (caballeros) 10.

AVENTURA: LA LANZA DE CATHOIR MÓR

Escenario: Cualquier lugar de Irlanda.

Personajes: Maolodrán el Forajido.

Problema: El clan de los Niños Adoptados, de cerca de Waterford, desea la Lanza de Cathoir Mór para devolverla a su lugar tradicional, pues fue robada por Maolodrán el Forajido, que ahora se está escondiendo.

Secretos: La poderosa Lanza de Cathoir Mór proviene originalmente de una gran piedra en el Paso de Anferginan, donde le hicieron sacrificios durante años. La lanza consume mágicamente el valor en comida de una vaca o la sangre de un hombre, diariamente.

La lanza puede hablar (en irlandés) para expresar sus deseos y necesidades, puede moverse dentro del área del Paso de Anferginan, no puede romperse y puede luchar sin que nadie la blanda (habilidad 20). En manos humanas, esta habilidad de 20 se añade a la propia habilidad de Lanza de la persona.

Por último, cuando lucha contra múltiples oponentes, si la lanza (o la persona que la blande) gana una ronda de combate contra un enemigo particular, puede luchar contra cualquier otro combatiente dentro de su alcance durante esa ronda como si tuviera un solo oponente (esto es, no necesita dividir su habilidad de Combate entre sus enemigos como normalmente ocurre cuando se lucha contra múltiples oponentes).

Ejemplo: Sir Ambrut, sir Brutus y sir Calas están atacando a Maolodrán, que elige luchar solo contra Calas, el caballero más joven (y por ello presumiblemente el menos efectivo). En su resolución enfrentada normal, Maolodrán gana fácilmente y le clava la lanza a Calas. Normalmente Ambrut y Brutus harían un ataque no enfrentado, dado que Maolodrán está centrando sus esfuerzos en Calas, pero, debido a la magia de la lanza, los dos deben enfrentar su tirada de Lanza con normalidad, a pesar de su desacuerdo.

Solución: Matar a Maolodrán. Tiene la lanza y no la dejará ir sin luchar.

Más adelante: La lanza desaparece y aparece de nuevo en lo alto de la roca en el Paso de Anferginan.

Gloria: 300.

AVENTURA: ISLA DE HADAS

Fuente: *Guiron le Courtois*.

Momento: 523 o después.

Escenario: Una pequeña isla en alguna parte de Britania.

Personajes: Tres damas acampan en la isla, llorando y lamentándose sobre una tumba. Las tres damas se llaman a sí mismas *die fees* («las hadas») porque se han vuelto pálidas y frágiles desde que su destino aciago yace sobre ellas.

Problema: Las damas han sido maldecidas a quedarse en la tumba hasta que el caballero fallecido, un buen y valeroso rey, sea vengado adecuadamente. El rey era su padre, que fue asesinado a traición por otro caballero.

Die fees les suplican a todos los caballeros que pasan que juren vengar a su padre muerto, pero deben hacerlo sin saber quién está en la tumba. Hacen muchas promesas extravagantes para tentar a los caballeros, como riqueza, tierras e incluso ellas mismas en matrimonio.

Acción: La aflicción de las damas atrae a los caballeros que pasan, a los que les cuentan la historia y les suplican ayuda.

Soluciones: Si alguien acepta la misión, las mujeres dejan de lamentarse un rato e invitan a todos a su pabellón a cenar. Toman juramento del voluntario o los voluntarios en secreto y luego revelan los secretos.

Secretos: Si alguien toma el juramento, se entera de que el caballero muerto es el Rey Pellinore, que una vez fue el mejor caballero de la Mesa Redonda. Quien escuche este relato recibe una pasión de Odio (asesino de Pellinore) igual a 3d6 (mínimo 10).

Sin embargo, las damas no saben exactamente quién es el asesino y dejan a los caballeros que lo encuentren. Si algún caballero tiene éxito en esta misión alguna vez, las damas cumplen cualquier promesa que hicieran.

Lo desconocido para muchos durante años es que los asesinos son en realidad cuatro de los cinco hermanos Orkney, todos excepto Gaheris.

Secreto: Si los caballeros jugadores aceptan esta misión, finalmente se harán enemigos del clan Orkney. Las ramificaciones de esta misión pueden ser geniales, dado que el clan se vuelve más y más vengativo conforme pasa el tiempo.

Gloria: 50 por aceptar la misión, 100 por matar a todos los asesinos.

AVENTURA: SIEGE PERILOUS

Escenario: Camelot, en el Salón de la Mesa Redonda.

Personajes: Cualquiera.

Problema: 150 sillas, todas elegantes, rodean la mesa. En el respaldo de cada una, escrito en letras de oro, está el nombre del caballero a quien pertenece. Los nombres aparecen milagrosamente cuando se ha elegido al caballero para honrar la mesa.

Uno de los asientos está vacante y lo ha estado desde que se trajo la mesa. En lugar de un nombre, solo dice: «SIEGE PERILOUS» (esto es, «Asiento del Peligro»).

Cuando alguien intenta sentarse en esta silla, se escucha el estallido de un trueno, un gran rugido y de la silla surge un fuego que incinera al instante a quien se haya sentado (el personaje muere instantáneamente, no hay remedio).

Secretos: No es ningún secreto: solo existe un caballero destinado a este asiento y cualquier otro que ose sentarse será destruido.

Soluciones: ¡Ser ese caballero!

Gloria: 1000 por sentarse en la silla sin perecer.

Capítulo Siete

Período del Romance: 531-539



Arturo lleva 15 años gobernando. Muchos reyes rinden homenaje al Alto Rey, pero aunque el Imperio Britano es poderoso, todavía hay amenazas a las que hacer frente. Aun así, este periodo deja tiempo para que las damas y los caballeros busquen el Romance.

COMPARACIÓN HISTÓRICA

Este periodo de juego es aproximadamente equivalente en muchos sentidos al principio del siglo XIII en la Europa occidental. Piensa en Ricardo Corazón de León y en las conquistas de Eduardo I.

La CAMPAÑA

En este periodo, la campaña se centra en serio en la búsqueda del Romance. También tiene guerras, duelos y torneos, así como hadas que se dejan caer de vez en cuando.

POLÍTICA

Aunque muchos reyes rebeldes de Britania han sido derrotados, no todos sus súbditos han sucumbido. Muchos de ellos son ahora barones de rapiña forajidos, mientras que otros solo son reacios a jurar lealtad a un conquistador extranjero que no conocen.

NOVEDADES

Algunos avances notables tienen lugar en el Periodo del Romance.

EQUIPO

Armadura: La armadura de placas, que hasta ahora se añadía a codos y rodillas para dar protección extra, se ha extendido a las piernas y el cuerpo. Una cantidad justa de cota de malla todavía se usa, por lo que esta armadura se llama armadura de placas parcial (14 puntos). Los yelmos son cerrados, con hendiduras para ver.

Los caparazones (ver **Pendragón**, Apéndice 1) son comunes para los caballos andaluces, pues es la armadura más pesada que pueden llevar, y también en los pocos destreros que se pueden ver en este periodo.

Armas: Las nuevas armas disponibles son el mangual, el mandoble y el martillo (la única arma que falta de las listadas en el Apéndice 1 de **Pendragón**, pero aún no está disponible, es la alabarda).

La ballesta pesada (daño 1d6+16) empieza a estar disponible en este periodo.

Caballos: Los caballos de batalla son ahora la montura común y los caballos de batalla andaluces o «caballos hispanos» están más disponibles. Muchos se importan de Hispania, pero Arturo también ha establecido programas para criarlos. La mayoría de los caballeros ricos tienen estos caballos.

Los destreros (ver **Pendragón**, Apéndice 1) también están disponibles. Los mejores caballeros de la Mesa Redonda los reciben como regalo del rey, pero hasta la mitad del periodo (año 535) nadie más tiene acceso a ellos.

Ropas: Se introducen dos nuevas prendas: la sobreveste o sobrevesta y la pelliza o zamarra.

La ropa típica de los hombres es una cota que llega hasta los tobillos (los mercaderes y la clase media la llevan hasta la pantorrilla, los campesinos hasta la rodilla). Una sobreveste con mangas largas y anchas que va sobre la cota. Los zapatos de vestir eran ligeramente puntiagudos, abotonados en el tobillo. El corte de pelo común para los hombres es con flequillo y rizado, con los lados y la parte trasera lo suficientemente largo para llegar por debajo de las orejas.

Una mujer noble típica lleva un vestido también llamado cota, ancho y ceñido a la cintura con un cinturón. Las mangas son muy ajustadas desde el codo hasta la muñeca, donde las cierra un botón. Los mantos, a menudo forrados de piel, protegen bien del frío. Para cubrirse la cabeza, llevan una toca y una cofia rígida y blanca encima. La pelliza de las mujeres es una prenda larga y ancha para llevar en exteriores.

COSTUMBRES

Debido a los matrimonios, herencias y conquistas, muchos terratenientes tienen múltiples señores a los que rendir homenaje. Para resolver el problema de a quién deben lealtad en primera instancia, se introduce la figura del señor feudal. Un vasallo, tras adquirir sus posesiones, elige cuál es su señor principal, cuya lealtad precederá a todas las demás. Este es su señor feudal.

Hasta ahora, el Romance era un capricho de la corte, pero ahora se toma en serio. Muchos caballeros y damas jóvenes hablan de sus ventajas. Se vuelve especialmente popular entre las mujeres cuando la mayoría de los hombres estaban en la guerra de Roma, y ahora las Cortes de Amor de la Reina Ginebra están en pleno auge.

Nueva habilidad: Asimismo, se ha hecho popular un nuevo deporte: el tenis. Sir Tor, siempre el más elegante de los caballeros de la Mesa Redonda, pronto se convierte en el mejor tenista de Camelot.

HERÁLDICA

Las insignias se vuelven importantes. Cada casa tiene la suya propia, la cual llevan los miembros que no han sido armados caballeros. Las casas grandes pueden tener más de una.

Ser heraldo se vuelve una profesión común, y se desarrolla un método sofisticado para registrar escudos de armas, ordenando varios métodos «adecuados» de legar las armas de un caballero a sus descendientes.

TORNEOS

El deporte de la caballería se refina más. Los torneos típicos son los plenos (ver «Torneos» en la introducción).

FEUDOS

Los reyes empiezan a volverse reservados a la hora de regalar sus tierras. En su lugar, las soldadas se vuelven más comunes, lo que supone efectivamente un ingreso anual garantizado en lugar de una parcela de tierra. Una soldada, por otro lado, se puede considerar como un feudo regular y puede legarse a los descendientes.

CONSTRUCCIÓN

Se reconoce que las fortalezas y torres redondas y poligonales suponen un avance en cuanto al diseño. Sin embargo, también son más caras, así que también siguen construyéndose fortalezas y torres cuadradas. De hecho, los castillos cuya construcción se prolonga años pueden tener torres de ambos tipos.

Hacia la mitad del periodo, las obras para defender las puertas alcanzan tal grado de sofisticación que se reconoce un nuevo tipo de construcción, que recibe el nombre de puerta fortificada.

Los siguientes son componentes adicionales que pueden incluirse en un castillo.

Puerta fortificada (VD 10): 150 £

Puerta fortificada, alta (VD 12): 250 £

Palacio (VD 2): 150 £

Torre del homenaje redonda (VD 12): 200 £

Torre del homenaje redonda, alta (VD 18): 400 £

Torre, redonda (VD 7): 100 £

Torre, redonda, doble altura (VD 10): 200 £

Torre, redonda, triple altura (VD 13): 300 £

CASTILLOS DE MUESTRA

Castillo pequeño: VD 22/12. Coste 535 £. *Defensas exteriores:* Doble zanja, mota, cortinas de muralla, puerta, puerta fortificada. *Torre del homenaje:* Torreón redondo.

Castillo mediano: VD 36/12. Coste 660 £. *Defensas exteriores:* Doble zanja, mota, cortinas de muralla, puerta, puerta fortificada, dos torres redondas. *Torre del homenaje:* Torreón redondo.

Castillo grande: VD 42/22. Coste 1160 £. *Defensas exteriores:* Doble zanja, mota, cortinas de muralla, puerta, puerta

fortificada, dos torres redondas de doble altura. *Torre del homenaje:* Torreón alto redondo, torreón de la puerta.

TIPOS DE TROPAS

Esta lista clasifica las tropas disponibles en esta época, de mejor a peor calidad. El número entre paréntesis indica el número real de individuos, que se utiliza solo para calcular el tamaño relativo de la batalla.

Caballero Muy Rico (4): Armadura de 14 puntos, destbrero con caparazón, 3 escuderos.

Caballero Rico (3): Armadura de 14 puntos, caballo de batalla andaluz con caparazón, 2 escuderos.

Caballero Normal (2): Armadura de 12 puntos, caballo de batalla, 1 escudero.

Caballero Pobre (1): Armadura de 10 puntos, caballo de batalla, sin escuderos.

Sargento (1).

Soldado de infantería armado (1): Armadura de 10 puntos, espada, escudo, lanza.

Ballestero italiano, guerrero sajón (1).

Hobilar, soldado de infantería (1/2).

Bandido, saqueador (1/5).

Campesino (1/10).



MERCENARIOS

Costes de unidades mercenarias

Tipo de tropa (100 hombres)	Coste (£/mes)	Lealtad
Caballeros	200	15
Sargentos	100	12
Infantes con armadura	50	12
Guerreros sajones	20	10
Lanceros britanos	15	*
Arqueros galeses	20	12
Ballesteros italianos	25	8
Soldados de infantería	10	12
Saqueadores	5	*

* Lealtad= ½ de las libras recibidas ese mes.

Listas de precios - Período del Romance y en adelante

TABLA 7-1: COMIDA Y BEBIDA

Producto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Comidas		
Comida de plebeyo	1/8 d.	1/4 d.
Comida de caballero	1 d.*	2 d.*
Bebidas		
Cerveza (jarra)	1 d.	1 d.
Hidromiel (jarra)	4 d.	6 d.
Vino local, malo (botella)	1 d.	1/2 d.
Vino local (botella)	2 d.	1 d.
Vino local, bueno (botella)	3 d.	2 d.
Vino extranjero, bueno (botella)	10 d.	6 d.
Vino exótico, bueno (botella)	25 d.	12 d.
Banquete**		
Normal	1 d.	1 d.
Bueno	2 d.	2 d.
Elegante	4 d.	4 d.
Excepcional	8 d.	8 d.
Regio	16 d.	16 d.
Provisiones		
Raciones de plebeyo (2 semanas)	4 d.	8 d.
Raciones duras (4 semanas)	2 d.	4 d.
Raciones de caballero (1 semana)	7 d.	14 d.

* Este valor también incluye el precio para el escudero de un caballero.

** Incluye todos los comestibles y bebedizos, el transporte, la preparación, el servicio y la limpieza. Los precios son por persona.

TABLA 7-2: EL MERCADO DE CABALLOS

Producto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Monturas de caballeros		
Caballo de batalla	10 £	8 £
Caballo de batalla andaluz	-	20 £
Corcel	5 £	4 £
Destrero	-	32 £*
Caballos menores		
Burro	60 d.	50 d.
Mula	100 d.	80 d.
Jamelgo	50 d.	40 d.
Palafren	5 £	4 £
Rocín	1 £	200 d.
Acémila	100 d.	80 d.
Caballo de tiro	80 d.	60 d.
Riendas y arneses		
Riendas básicas	16 d.	16 d.
Riendas elegantes	24 d.	24 d.
Riendas exquisitas	100 d.	100 d.
Riendas regias	-	100 d.
Riendas únicas (repujadas, etc.)	100+ d.	100+ d.
Armadura		
Gualdrapa	24 d.	24 d.
Gualdrapa elegante	80 d.	80 d.
Caparazón	12 d.	12 d.

* Disponible solo como regalo o premio durante el Período del Romance.

Se supone que todos los corceles han sido entrenados apropiadamente.

El caballo normal de calidad media es de tonos marrones, un caballo blanco o negro o de cualquier otro color o de calidad inusual cuesta al menos el doble del importe base.

EL MERCADO

La mayoría de los pueblos celebran un mercado semanal, en cambio, las ciudades tienen mercados permanentes. Cuando los caballeros adquieran productos en cualquiera de estos mercados, usa la columna «Precio de ciudad» para las ciudades de más de 10 000 habitantes, como Londres, París o Roma. Para ciudades y pueblos más pequeños, como York, Lincoln y Norwich, usa la columna «Precio de pueblo».

Para más información sobre las reglas de comprar y vender, consulta **Pendragón**, página 190.

TABLA 7-3: EQUIPO DE CABALLEROS

Producto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Armaduras		
Gambesón	7 d.	7 d.
Armadura de cuero	15 d.	15 d.
Armadura de cuero endurecido	60 d.	60 d.
Cota de malla	2 £	180 d.
Cota de malla reforzada	5 £	4 £
Armadura de placas parcial	-	10 £
Jubón		
Común	7 d.	7 d.
Elegante (ropa rica, bordada)	-	25 d.
Extravagante (sedas teñidas)	-	1 £
Yelmos		
Yelmo grande	120 d.	100 d.
Yelmo abierto	40 d.	40 d.
Yelmo con visor	-	150 d.
Escudos		
Común (sin pintar)	3 d.	3 d.
De caballero (pintado)	5 d.	5 d.
Armas		
Daga	5 d.	5 d.
Espada	75 d.	75 d.
Gran hacha	50 d.	50 d.
Hacha	25 d.	25 d.
Jabalina	1 d.	1 d.
Lanza	1 d.	1 d.
Lanza de caballería	3 d.	3 d.
Lanza larga	2 d.	2 d.
Lucero del alba	75 d.	75 d.
Mandoble	100 d.	100 d.
Mangual	50 d.	50 d.
Mangual de guerra	75 d.	75 d.
Martillo	30 d.	30 d.
Maza	30 d.	30 d.
Equipo		
Equipo de viaje	60 d*	60 d.*
Equipo de guerra	2 £*	2 £*
Armas de caza		
Arco	10 d.	10 d.
5 flechas	1 d.	1 d.
Ballesta ligera	140 d.	100 d.
6 virotes ligeros	1 d.	1 d.
Ballesta mediana	200 d.	140 d.
4 virotes medianos	1 d.	1 d.
Ballesta pesada	-	2 £
3 virotes pesados	-	1 d.
Lanza de jabalíes†	2 d.	2 d.

* También incluye el coste del equipo de un escudero.

† Se trata de una lanza larga de hoja ancha con una barra de metal cruzada a poca distancia de la cabeza o moharra. Se blande con la habilidad de Lanza Larga. Un jabalí que sufra un daño igual al menos a su puntuación de DES (normalmente de 15) de una lanza de jabalíes no puede atacar desde ese momento al enemigo que blande la lanza (ver «Jabalí» en **Pendragón**, Apéndice 2).

TABLA 7-4: EL MERCADO DE GANADO

Producto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Bestias comunes		
Buey	180 d.	180 d.
Carnero	60 d.	60 d.
Cerda	60 d.	60 d.
Oveja cabra	10 d.	10 d.
Oveja gorda	15 d.	15 d.
Oveja hembra y cordero	25 d.	25 d.
Vaca/buey de un año	60 d.	60 d.
Vaca lechera	120 d.	120 d.
Bestias nobles		
Halcón joven	15 d.	15 d.
Halcón entrenado	80 d.	80 d.
Perro común	5 d.	5 d.
Perro excepcional	25 d.	25 d.

TABLA 7-5: ROPAJES Y JOYAS

Producto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Ropa		
De caballero (a la moda)	120 d.	1 £
De caballero (pasada de moda)	120 d.	100 d.
De noble (a la moda)	4 £	4 £
De noble (pasada de moda)	2 £	2 £
Paños*		
Caballerescos	35 d.	30 d.
Nobles	80 d.	75 d.
Seda	-	3 £
Brocado	-	1 £
Tela de oro	-	5 £
Adornos		
Encaje	12 d.	1 £
Cintas	8 d.	100 d.
Pieles	10 d.	4 £
Pieles exóticas	18 d.	4 £
Hilo de oro	-	60 d.
Hilo de plata	-	12 d.
Accesorios comunes**		
Anillo, oro	1 £	1 £
Anillo, plata	40 d.	40 d.
Anillo, sello	60 d.	60 d.
Broche o medallón, oro	5 £	5 £
Broche o medallón, plata	1 £	1 £
Diamante (sin engastar)	1 £	1 £
Diamante raro (sin engastar)	-	‡
Pendientes, comunes	10 d.	10 d.
Pendientes, oro	160 d.	160 d.
Pendientes, plata	25 d.	25 d.

* Este es material suficiente (telas, hilos, etcétera) como para fabricar un conjunto de ropas a la moda para un caballero o una dama con los materiales apropiados.

** El producto es de calidad normal. Los productos muy elegantes o ingeniosamente creados pueden costar hasta el doble del precio indicado o, si son únicos y preciosos, incluso más. En la ciudad, se pueden encontrar trabajos impresionantes de calidad regia que fácilmente pueden llegar a costar el triple del precio indicado.

‡ Un diamante de este tipo cuesta entre 2 £ y 5 £ dependiendo de su corte y calidad.

Nota: Las piezas de plata y oro acabadas que combinan la artesanía fina con piedras preciosas pueden valer mucho más que los accesorios normales que se recogen en esta lista. Estos precios se ofrecen simplemente como referencia. Por supuesto, solo los nobles más ri-

cos de la tierra pueden afrontar tal opulencia y, generalmente, estos productos solo pueden encontrarse en el mercado de la ciudad.

Por ejemplo, un buen anillo de plata con una esmeralda puede costar 5 £ con 5 c., mientras que un medallón de oro intrincadamente grabado con un diamante y seis perlas puede valer hasta 35 £ o más.

TABLA 7-6: SERVICIOS COMUNES

Producto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
En la posada		
Cena de caballero	4 d.	8 d.
Alojamiento de caballero (por noche)*	1 d.	3 d.
Habitación privada (por noche)	12 d.	20 d.
Establos y alimentación normal (por noche)	30 d.	10 d.
Avena para el caballo	8 d.	20 d.
Vino, local (por servicio)	10 d.	2 d.
Entretenimiento		
Composición, cantar heroico	70 d.	60 d.
Composición, poema de amor	40 d.	30 d.
Composición, poema burlón	60 d.	50 d.
Arpista (para festival o evento)	‡	‡
Juglar (por noche)	20 d.	20 d.
Laudista (por festival o evento)	60 d.	60 d.
Cantante (por festival o evento)	5 d.	5 d.
Clerical/canónica		
Copiar un libro (por página)	5 d.	5 d.
Copiar e ilustrar un libro (por página)	25 d.	25 d.
Celebrar una misa	5 d.	5 d.
Indulgencia, pecado venial	-	10 d.
Indulgencia, pecado moral	-	1 £
Leer una carta	1 d.	1 d.
Escribir una carta	3 d.	3 d.
Heráldica		
Genealogía	-	†
Heraldo profesional (por día)	-	20 d.
Mujeres profesionales		
Clase baja	1 d.	1 d.
Común	2-4 d.	2-8 d.
Cortesana	-	10-40 d.
Cortesana francesa	-	140 d.
Autoridad portuaria		
Bretaña (1d6)	-	100 d.
Cambria (2d6)	-	60 d.
Frisia (2d6)	-	120 d.
Ganis (1d6+6)	-	180 d.
Irlanda (2d6)	-	30 d.
Normandía (1d6)	-	60 d.
Roma (3d6+12)	-	4 £
Sur o este de Britania (1d6)	-	30 d.
Hispania (2d6+6)	-	1 £
Misceláneos		
Quirugía (por día)	-	20 d.
Alquilar un barco de remos, sin preguntas	-	60 d.
Alquilar un barco pirata (20 hombres), sin preguntas	-	3 £
Abogado (por día)	-	12 d.
Mensajero (por día de viaje)	-	5 d.

‡ De 1 a 7 £ dependiendo de la habilidad del intérprete. Normalmente, los mejores arpistas solo se pueden encontrar en la ciudad.

† De 1 a 5 £ dependiendo de lo grande que sea la genealogía que se tiene que completar y su importancia.

* Lugares donde dormir en la sala común, con un fuego cuando hace frío y una comida de alimento común.

** Los precios que aparecen aquí son para pasajes reservados desde Londres a un destino dado. El director de juego debe ajustarlos para otros puertos de partida. El coste indicado es para un caballero más un escudero y sus posesiones y montura. El resultado del valor del dado indicado entre paréntesis indica el número de días que el viajero debe esperar antes de que parta un barco adecuado.

TABLA 7-7: BIENES VARIOS

Producto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
De lujo*		
Libro	-	-
Alfombra	-	100 d.
Alfombra, gruesa	-	200 d.
Plato, oro	7 £	7 £
Plato, plata	1 £	1 £
Vasos (6)	60 d.	60 d.
Copa, oro	12 £	12 £
Espejo de mano, cristal	-	40 d.
Arpa	3 £	40 d.
Laúd	60 d.	40 d.
Perfume	60 d.	30 d.
Perfume, importado	-	40 d.
Especias	50 d.	50 d.
Especias, importadas	-	‡
Tapiz, liso	120 d.	100 d.
Tapiz, bonito	1 £	150 d.
Tapiz, bueno	2 £	3 £
Tapiz, exquisito	4 £	5 £
Tapiz, regio	6 £	7 £
Fabricantes de carros		
Carro (2 ruedas)	7 d.	7 d.
Carreta (4 ruedas)	10 d.	10 d.
Fabricantes de tiendas		
Tienda de campaña	2 d.	2 d.
Pabellón	1 £	1 £
Pabellón, bueno	3 £	2 £
Pabellón, elegante	5 £	4 £
Pabellón, regio	-	8 £

*Al igual que con las joyas, estos artículos de lujo pueden valer mucho más (o a veces menos) que los precios de los productos normales aquí indicados, en base a muchas variables. Estos precios se indican únicamente como referencia.

‡ De 100 d. a 3 £ dependiendo de lo raro que sea y de la demanda.

Camelot en el 531

El Rey Arturo decretó que iba a levantar una gloriosa ciudad para albergar a su gloriosa Mesa Redonda y a su gloriosa esposa. Las construcciones están avanzando. Camelot ya es el centro del magnifico reino de Arturo.

LA CAPITAL DE ARTURO

March, el ingeniero del Rey, empezó la construcción en el 520-521. El antiguo castillo fue reconstruido el primer año gracias a los muchos trabajadores que se ocuparon de las mejoras. A continuación, se pusieron los cimientos de la muralla de la ciudad mientras se terminaban la torre del homenaje y las torres del castillo. Luego se levantaron las murallas de la ciudad y sus torres. La Torre de Oro está todavía sin acabar, en este momento posiblemente no haya nada más que una gran torre de una esquina, pero todo el mundo sabe que va a ser la torre del homenaje y palacio del propio Arturo.

En este momento, el Salón de la Mesa Redonda se encuentra en una de las torres del castillo.

También se está erigiendo la catedral. Sus cimientos están listos y se han levantado algunos muros, pero la mayoría de los trabajadores están contratados por el rey en este sitio. La iglesia «pequeña» está, por supuesto, financiando la catedral.

El rey celebra la corte en el castillo. El campo de justa interior se utiliza para las prácticas y los desafíos, pero los torneos más grandes se celebran fuera, en el oeste, en campo abierto.

La población de la ciudad es solo de varios cientos en este momento, aunque en verano aumenta con muchos cientos más de trabajadores. La gente llega continuamente para asentarse aquí.

Abadía Hyde: Esta antigua institución monástica se estableció en el siglo II. Merlín predijo que albergaría los cuerpos de los grandes reyes que siguieran al reinado de Arturo.

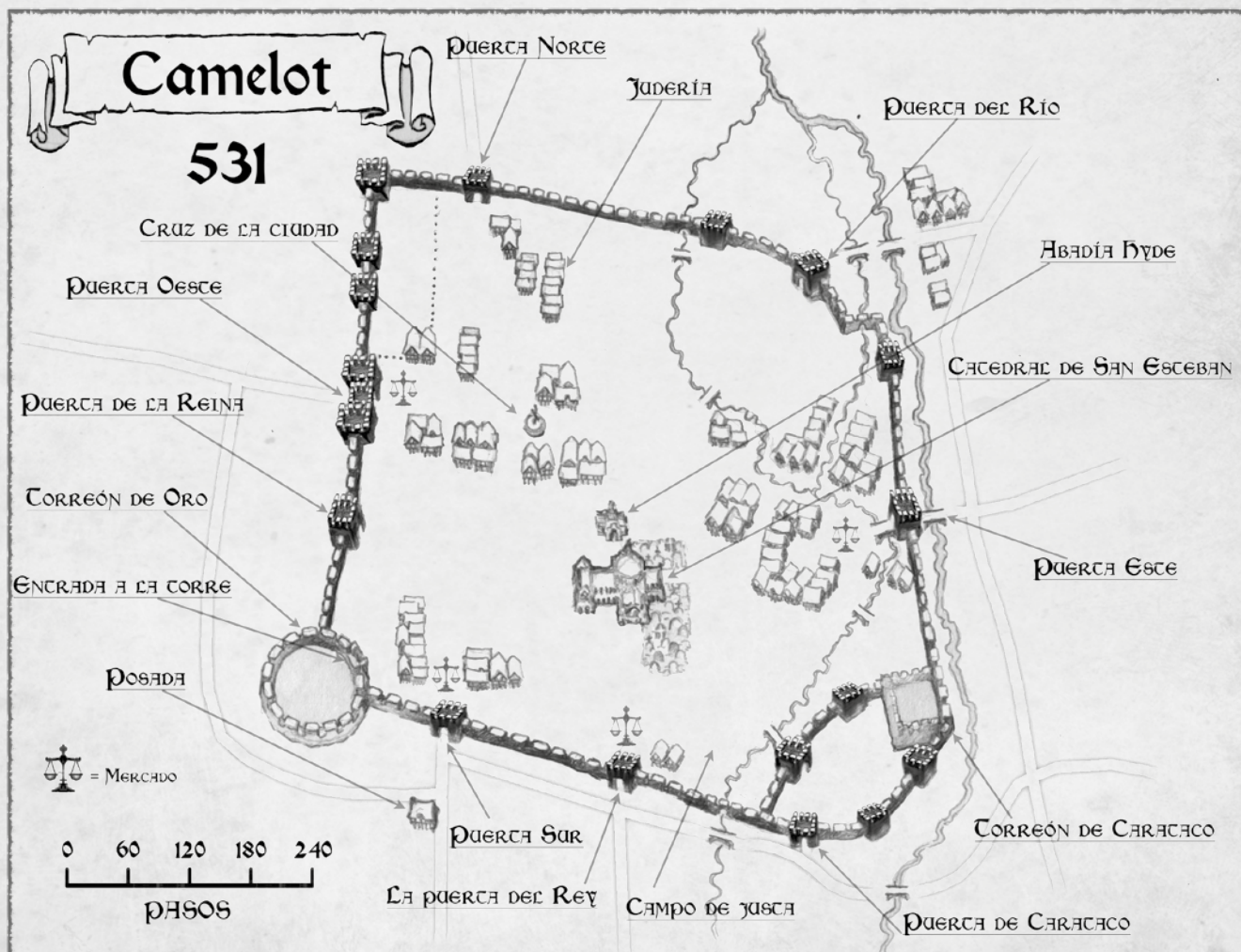
Campo de justa interior: Una liza de práctica para caballeros.

Campo de torneo: Los torneos regios (por ejemplo, los torneos anuales de Pentecostés) se celebran en estos amplios campos al oeste de la ciudad.

Catedral de San Esteban: Una magnífica catedral que está en construcción. Esteban fue uno de los primeros mártires de Cristo.

Cruz de la ciudad: Aquí se encuentra una magnífica y alta cruz de piedra en el centro de la calle Mayor, en el centro de la ciudad.

Judería: Una gran población judía vive aquí bajo la protección del rey (Winchester tuvo una relación inusualmente gentil con los judíos durante la Edad Media y recibía el nombre de la «Jerusalén de Inglaterra» debido a esta gran población judía).



Muralla de la ciudad: La muralla romana derrumbada se ha reemplazado con nuevas cortinas de muralla y las puertas se han protegido con defensas y torres.

Puerta de Carataco: La puerta que conduce al torreón de Carataco.

Puerta de la Reina: Una puerta en la muralla oeste.

Puerta del Rey: Una puerta en la muralla sur de la ciudad utilizada principalmente por el tráfico local.

Puerta del Río: Las barcas navegan río arriba en el Itchen desde Hantonne, a 12 millas de distancia, descargan en los muelles junto al río y entran en la ciudad a través de esta puerta.

Puerta Este: Una de las puertas principales por las que los viajeros entran a la antigua ciudad. Conduce a Southport y Sussex.

Puerta Norte: Una de las puertas principales de la ciudad que utiliza la gente para viajar desde Levcomagus o Silchester por la carretera real.

Puerta Oeste: La puerta principal, protegida por dos torres, por la que los viajeros entran a Winchester. Su camino conduce hacia el oeste, a Sarum.

Puerta Sur: Una de las puertas principales que conduce por el sur al puerto de Hantonne.

Torreón de Carataco: La actual torre del homenaje del castillo. Es la residencia del rey más importante que esté visitando Camelot en ese momento.

Torreón de Oro: Es una gran torre redonda, destinada a ser la torre del homenaje del rey.

DE GRANDES CABALLEROS

A menos que tus jugadores quieran hacer de «fanes» siguiendo por todas partes la pista de los Grandes Caballeros como Lancelot y Gawain, estos caballeros canónicos no deberían dominar la historia directamente. Es inevitable que sean cruciales para la historia de vez en cuando o que rescaten a los caballeros jugadores una vez o dos. Los Grandes Caballeros se llevarán la peor parte de los cotilleos de la corte, etcétera, pero generalmente es para ofrecer un telón de fondo a los eventos centrales de tu campaña: los de tus caballeros jugadores.

Cada grupo de jugadores debe centrarse en el camino a la aventura, y se les debe recordar que están haciendo cosas extraordinarias. Necesariamente deben salir ganando si se comparan con la mayoría de los que se quedan sentados en casa. El director de juego debe insertar comentarios sobre las hazañas de los caballeros jugadores en los cotilleos, hacer que el rey les preste atención en la corte, etcétera.

Muy a menudo, los caballeros jugadores deberán cruzarse en el camino con Grandes Caballeros. Quizás el director de juego puede seleccionar un par de sus favoritos para que sean conocidos y compañeros de viaje de sus jugadores, por ejemplo. Uno o dos más pueden convertirse en rivales, sus familias pueden ser hostiles cuando se los cruzan en los caminos y exigir algo más de lo que los caballeros estén dispuestos a dar.

Un buen acercamiento es hacer que los jóvenes Grandes Caballeros, aquellos que ahora están presentes pero que todavía no han alcanzado el nivel de heroísmo que tendrán en el futuro, sean amigos o que interactúen con los caballeros jugadores al principio de sus carreras. De este modo los jugadores tienen una oportunidad de tratar con ellos en los mismos términos y establecer amistades o rivalidades.

LOS HIJOS DE ARTURO

Pendragón es especialmente divertido cuando incluso a los expertos artúricos de la mesa les sorprenden los eventos, así que aquí tienes las historias de dos hijos de Arturo hasta ahora desconocidos y también la del tercero, el malvado Mordred.

Dado que algunas campañas desean ajustarse al canon establecido, estos personajes no deberían estar en primer plano (como podrían estarlo ya que son hijos del rey, aunque sean hijos bastardos). Por lo general, el director de juego puede utilizarlos como desee. Sin embargo, ten en cuenta que algunos eventos clave sobre ellos *están* anotados en la cronología para ayudar a orientar las cosas.

LOS HEREDEROS DE ARTURO

El trono vacío junto a Arturo en la corte es un constante recordatorio de un tema recurrente en la saga artúrica. La necesidad de un heredero es tácita, pero reconocida. Enfatiza esto con una descripción repetida del trono vacío cada vez que los caballeros visiten Camelot. «El rey está en su trono, la reina a su lado y, al otro lado, el trono vacío del heredero». Una vez que los caballeros jugadores empiecen a engendrar sus propios herederos, entenderán esta tragedia inherente.

En el 520 tiene lugar el evento **EL ÁGUILA PROFÉTICA**: el pájaro, que una vez fue miembro de la familia de Arturo, hace varias afirmaciones proféticas, cuatro de las cuales se cumplen de verdad y pronto. La última, sin embargo, «el hijo de Arturo será el Rey de Britania», debe esperar.

De repente, en el 530 (después de 15 años de matrimonio sin hijos), aparecen en la corte tres hijos de Arturo. Dado que está claro que Ginebra es estéril y que no habrá ningún heredero legítimo (ya que Arturo está muy enamorado de su reina para abandonarla), estos tres ilegítimos se pueden ver como candidatos al trono.

El primero en aparecer es el hijo escandaloso y autoanunciado, Borre. El siguiente, Loholt, llega sin anunciar y, aunque es humilde y callado, se le reconoce e identifica como hijo del rey. Cuando sir Mordred aparece en la corte, nadie, ni siquiera él, sabe que su padre es el Rey Arturo (la madre de Mordred lo sabe, por supuesto, pero lo mantiene en secreto). Se entera cuatro años después y, aunque no se lo cuenta a nadie durante años, pronto obtiene un Odio (sí mismo) que empieza a corromper su esencia.

Los tres hijos son armados caballeros por el propio Rey Arturo durante el invierno del 530.

Los dos hijos reconocidos de Arturo entran en el ámbito regio y actúan de forma bastante diferente. Sir Borre es un joven refinado, presuntuoso, bastante pelotillero, mientras que sir Loholt es humilde y reservado y prefiere aventurarse en lo salvaje en lugar de pavonearse por la corte (en las siguientes descripciones encontrarás detalles sobre ellos). Ambos prometen ser «buenos caballeros y compañeros justos».

Sir Borre presume de que va a ser el próximo rey y generalmente actúa como tal. Es amable pero condescendiente con su medio hermano Loholt, siempre obedece al rey y es respetuoso con la reina. Por razones desconocidas para todos, sir Mordred adquiere inmediatamente un enorme desprecio hacia Borre y suele criticarlo. La muerte de Borre en Ganis no es nada emocionante, probablemente ocurra «fuera de escena». El Rey Arturo y la mayoría de su corte se toman mal la noticia. El funeral es un evento principal.

La atención de Arturo se centra ahora en Loholt, el callado y aventurero caballero, heredero principal. Aunque deliberadamente está menos entrenado para el trabajo, es un buen caballero... y, bueno, alguien tiene que cumplir la profecía. Cuando Loholt «hace un Lancelot» y no vuelve a la corte, el rey se preocupa, al igual que la corte, y la preocupación pronto se vuelve permanente. Cuando la aventura LA CAJA DORADA revela su muerte en el 548, Arturo está preocupado y sorprendido. Si su hijo está muerto, ¿qué pasa con la profecía del águila?

En el 550, el rey celebra un concilio de sabios para preguntarles sobre la profecía. «¿Qué pasa con mi hijo?», pregunta. Y en ese momento Mordred decide revelar lo que sabe.

—Y por eso está claro que yo seré rey —anuncia.

Las especulaciones sobre esta declaración son abundantes, muchos del clan de Ganis no se lo creen y piensan que es un plan de los Orkney para hacerse con el trono. Margawse, que hubiese respondido a la pregunta, está muerta. Los propios hermanos de Mordred están sorprendidos, pues, al igual que el resto del mundo, habían asumido que Mordred era el hijo de Lot.

Fechas relevantes

510-511	Los tres hijos son concebidos.
520	Aventura EL ÁGUILA PROFÉTICA.
530	Los tres hijos llegan a la corte (aunque solo dos son reconocidos).
534	Mordred se entera de sus propios orígenes.
c. 524	Muerte de Borre.
548	Aventura LA CAJA DORADA (se revela la muerte de Loholt).
550	Mordred revela su verdadero parentesco.
551	Lancelot vuelve a la corte y corrobora el relato de Mordred.

SIR BORRE LE CURE HARDY

Después de la batalla de Bedegraine, cuando la sangre corría caliente entre los supervivientes, el Rey Arturo yacía con la dama Lyanors, hija del Conde de Bedegraine. Ella crió a su hijo para que fuera un noble, orgulloso de la sangre de su padre y listo para cumplir con sus obligaciones en la corte. Si algún caballero ha visitado Bedegraine desde el 511, ella le habrá presentado con orgullo a su hijo y habrá aprovechado la oportunidad para prepararlo para su vida en la corte.

Borre llega a la corte a principios del año 530, con 19 años de edad, deseando ser nombrado caballero por su padre, blandiendo su herencia como una porra y su ambición como un puñal. Es un hijo orgulloso y ser bastardo es irrelevante para él.



Sir Borre



Sir Loholt

Ha pulido mucho sus modales y ha conseguido una etiqueta de corte, así como otras habilidades de caballero como Cetrería, Tocar (arpa) y Torneo. Rápidamente se interesa en la moda del Romance, pero flirtea con unas mujeres y con otras sin compromiso.

Sir Borre participa en la guerra en Irlanda y vuelve inmediatamente después a Britania con su padre. Se sumerge en la vida de la corte con gusto, olvidando en gran parte la vida de aventura. Participa en la guerra del 536, pero después no se queda. Después de algo de debate, acepta ir al continente a luchar por el clan de Ganis.

En el 542, sir Borre muere en Ganis en una lucha poco heroica e innecesaria.

Nota del diseñador: Malory menciona que sir Borre se encuentra en la corte cuando la curación de sir Urré (XIX, 11), lo cual, obviamente, es un error.

SIR LOHOLT

La doncella Lyzianor cosió las heridas del rey tras la batalla de Carlion en el 510 y coqueteó con él por las noches («para protegerlo del frío»...). Su hijo nació un año después y le puso el nombre de su abuelo. Creció en el señorío de su abuelo, en Estregales, cerca del Bosque de Dean.

Sir Loholt es vergonzoso en la corte, nada presuntuoso. Aunque realmente es mayor que Borre por un par de meses, la familia de su madre es de clase baja entre la nobleza, lo que lo hace humilde. En cualquier caso, sea cual sea la razón, no tiene pretensiones al trono. En general es deferente hacia su hermano Borre, quien solo le gusta a regañadientes. No participa en muchos torneos. A Loholt sí le gusta la aventura, y se le atribuyen muchos éxitos. Tampoco tiene miedo de la guerra: está presente en la de Irlanda en el 530 y en la de Francia en el 536. Se queda en Francia un par de años para ayudar al clan de Ganis e incluso allí consigue encontrar aventuras.

En el 541, sir Loholt se va con una doncella a destruir al gigante Logrin, una aterradora criatura que ha sido asesinada varias veces pero ha vuelto a revivir. Sin embargo, es sir Kay quien finalmente vuelve con la cabeza de Logrin (prueba segura de que no volverá a resucitar). No se sabe nada de Loholt durante varios años.

En 548, la aventura de LA CAJA DORADA confirma el final de sir Loholt.

SIR MORDRED

Mordred es el hijo de Margawse, esposa del Rey Lot, y su medio hermano, el Rey Arturo. En el 511, la reina visita al Joven Arturo, posiblemente sin saber que es su hermano con quien se ha acostado, y se queda embarazada, pero lo mantiene en secreto. Un año después, su bebé se encuentra entre los cientos que fueron robados por Merlín y Nineve, a los que luego colocaron en un barco sin tripulación que enviaron al mar en medio de una tormenta para que se hundiera. Mordred reaparece en la corte en el año 522, junto con el resto de los Bebés de Mayo. Luego desaparece para ir a la casa de su madre Margawse en las Islas Orkney hasta que vuelve a la corte en el 531.

Mordred es un joven caballero ambicioso y dispuesto a igualar la reputación de sus hermanos mayores, Gawain y el resto del clan de Orkney (que son, tenlo en cuenta, entre 15 y 20 años mayores que Mordred). Es alegre, emprendedor y busca la fama.

Asegúrate de forzar un encuentro entre Mordred y los caballeros jugadores durante esta temprana y buena época.

Sir Mordred se vuelve «malo» en el 534, cuando descubre su verdadero parentesco. Se vuelve un poco loco e intenta suicidarse en el torneo de Peningues, pero no lo consigue y a partir de ese momento comienza su descenso hacia la villanía y la locura (es el único personaje del juego que *debe* tener una pasión Odio [sí mismo]). Cuando entramos en el Periodo de Torneos, la venenosa difamación de Mordred es lo suficientemente significativa como para que aparezca como una entrada en la sección de la corte anual.

Nota: Mordred nunca revela su parentesco en público hasta el 551. A partir de entonces, Arturo lo reconoce como heredero, por ello, cuando el rey se marcha al continente para luchar contra Lancelot, deja a Mordred a cargo como príncipe regente.

Mordred es el hijo con menos posibilidades para el director de juego dado que tiene un papel muy significativo sobre el drama de la historia de Arturo. De todos modos, asegúrate de tenerlo presente para compartir su sarcasmo y su predisposición a señalar defectos y problemas de la corte de Arturo.

MORDRED: ¿MALVADO O NO?

La literatura moderna es grande en la rehabilitación. Se reexamina a los personajes tradicionales y, cuando se les mira desde un nuevo ángulo, a menudo parecen ser «no tan malos después de todo». Parte de las razones para reanalizarlos es nuestra maldita tendencia moderna a psicologizar, a ver varios lados en un evento o en un comportamiento. Asimismo, la historia se ha contado tantas veces que los autores empiezan a buscar nuevas perspectivas, así de simple.

Las nieblas de Avalón es ante todo un ejemplo de esta redefinición de personaje: tradicionalmente Morgana el Hada era la «hermanastra perversa», demonizada por sus habilidades antinaturales para leer y llevar a cabo brujerías. En la obra de Marion Zimmer Bradley, sin embargo, se nos presenta como una devota sacerdotisa pagana que realmente quiere el bien y que no habría destruido la Mesa Redonda si lo hubiera sabido...

Mordred a menudo también sufre el mismo trato. De hecho, estos personajes son tratados como incomprensidos tan a menudo en las concepciones modernas que realmente ya no es una sorpresa.

Así que, ¿es malvado o simplemente incomprensido? Bueno, la conclusión es que si el director de juego necesita conocer todos los matices de las motivaciones de un personaje, entonces simplemente no puede saber lo suficiente para dirigir el juego, pues hay demasiados personajes y demasiados eventos. Por supuesto, este no es el caso, así que la mentalidad de algunos personajes no se describe con tanto detalle. Es suficiente con saber lo que hacen y mostrarlo.

¿Mordred es malvado? Bueno, sus acciones son todo lo que ven los jugadores, así que deja que los jugadores hagan sus propios juicios. Al final, sí, las acciones de Mordred parecen «malvadas», así que es «malvado»: impredecible, taimado, egoísta, resentido y corrupto.



Sir Mordred

LA CORTE DE AMOR

Una corte de amor es un evento de mujeres. Los caballeros que están presentes consiguen algo de Gloria por asistir, como se indica a continuación, más la que puedan ganar si se los invita a contribuir o entretener. Pero esta corte es para mujeres y los hombres no tienen más participación de la que tienen las mujeres en una justa.

Por supuesto, un director de juego emprendedor puede expandir este tipo de evento si hay personajes mujeres. Puede incluir preguntas individuales (tiradas no enfrentadas de Romance), retos y concursos entre damas de la corte (tiradas de Romance enfrentadas) y retos de promesas («Tu enamorado [hizo esto], ¡pero el mío [hizo esto]!»), utilizando tiradas enfrentadas de Amor o Amor Cortés, etcétera; y así sucesivamente si los personajes de las damas son relevantes.

DESCRIPCIÓN

La corte de amor se reúne en el Jardín de Rosas de la Reina. Asisten caballeros, damas y trovadores, que generalmente se reúnen pronto, relacionándose y conversando con los amigos.

Los jueces son mujeres que se han elegido por su rango y su conocimiento de las reglas del amor. El número de juezas varía tremendamente, entre 3 y 60 (!), dependiendo de la ocasión. En el cenador se colocan sillas para las juezas, y los espectadores se colocan más allá, dejando un espacio despejado. Se traen sillas para los mayores y para los nobles de mayor rango, y todos los demás se quedan de pie. La «Reina de Corazones» preside, pero no habla demasiado ni dirige el espectáculo, esto se deja a la «Dama Rosa».

Suena una campana. La multitud guarda silencio. Las juezas entran solemnemente y se sientan. La Dama Rosa le da la bienvenida a todos y presenta a la Reina de Corazones, explica para qué es la corte y lee las reglas del amor. Entonces empieza el primer juicio.

Los juicios se celebran solo si se han presentado antes de forma privada. Se requiere anonimato, así que los portavoces siempre exponen las preguntas a la corte. Algunas veces se presentan antes por escrito, y tienen que ver con si una determinada acción sería de «verdadero amante». Muchas preguntas se responden simplemente y la corte establece un veredicto. Luego un trovador entretiene a todo el mundo y se hace la siguiente pregunta.

Cuando es simple pero no evidente de manera inmediata, la corte discute en voz baja y luego da su veredicto. Algunas veces la Reina decide que una pregunta requiere debate público. Se nombran defensores para cada posición y hablan en turnos de las virtudes y de las razones que determinarían si algo es ciertamente un acto de verdadero amor.

Después de una pregunta particularmente difícil y, sobre todo, después de un debate, se sirven comidas ligeras y bebidas mientras el trovador los entretiene.

Después del 539, las cortes a veces celebran juicios. Si algún hombre es juzgado por haber violado los principios del verdadero amor, entonces se le impone una sentencia, que normalmente es una tarea o una misión que tiene que llevar a cabo para que su amada lo perdone. El peor castigo posible

es exiliar al ofensor de la compañía de toda la gente de valor. Por supuesto, estos solo pueden ser exilios autoimpuestos, pues el ofensor es anónimo.

RESOLUCIÓN SIMPLE

El método más simple para tratar un escenario de una corte de amor es hacer una tirada de Romance enfrentada al Nivel de Dificultad del Romance de esa corte (ver a continuación). Las damas participantes pueden ganar Gloria, dependiendo completamente del resultado de su única tirada. Es algo rápido y simple, una actividad casual y cotidiana para las damas en la aventura.

El director de juego debe aprovechar la oportunidad para describir solo cualquier cosa inusual que ocurra, e incluso entonces hacerlo muy simple. Cuando el jugador anota la Gloria en la hoja de personaje, puede referirse al lugar y al evento. Por ejemplo, «Carlisle, corte de amor (vecina), margaritas. 25 Gloria».

NIVEL DE DIFICULTAD DEL ROMANCE

Muchos modificadores pueden afectar al Nivel de Dificultad de una corte de amor particular: el tamaño de la corte, la presencia de individuos que son especialistas en asuntos del corazón o el periodo de juego actual.

El tamaño de una corte de amor se determina por el número de damas asistentes (al igual que los torneos de los hombres) como vecina, local, regional o regia. El tamaño también determina la cantidad de Gloria que tendrá, la cual se modifica con los resultados de las tiradas de los jugadores, como se muestra a continuación.

Las damas que participan en la corte pueden tirar contra su pasión de Amor o Amor Cortés para inspirarse antes de hacer una tirada de Romance si tienen una causa apropiada para la pasión.

En una resolución enfrentada, el director de juego debe tirar utilizando el Nivel de Dificultad de la corte como si fuera la habilidad de Romance que oponer a la tirada de Romance de la dama jugadora. Cada jugador hace su tirada enfrentada contra el Nivel de Dificultad.

Todas las cortes de amor empiezan con un Nivel de Dificultad por defecto de 1d20, modificado por las siguientes tablas.

Modificadores de la corte de amor

Por tamaño	
Vecina	+2
Local	+3
Regional	+6
Regia	+10
Por periodo	
Periodo del Romance (hasta el 539)	+0
Principio del Periodo de Torneos (540-547)	+3
Final del Periodo de Torneos (548-553)	+5

Además, el director de juego puede tirar los dados para determinar si se aplica alguna de las siguientes situaciones o modificadores al Nivel de Dificultad de la corte.

Modificador aleatorio

Resultado d6	Modificador	Causa
1	+0	-
2	-5	Mujer perversa presente.
3	-5	Zona dominada por la Iglesia.
4	-10	Una o varias de las damas han sufrido un trauma romántico recientemente.
5	+5	Experta famosa en Amor Cortés presente.
6	-	Tira de nuevo, ignora los siguientes resultados de 6.

GLORIA SEGÚN EL TAMAÑO DE LA CORTE

Tamaño	Gloria de la dama	Gloria del caballero
Vecina	25	10
Local	50	20
Regional	75	30
Regia	100	40

Modificadores del resultado de Gloria

Éxito crítico	×2
Éxito	×1
Éxito parcial	×1/2
Fallo	×1/3
Pifia	×0

ÚLTIMAS PALABRAS

No alargues demasiado los eventos simples: un par de tiradas, una nota en la historia del personaje y sigue adelante.

PREGUNTAS PARA LA CORTE DE AMOR

La forma típica de una pregunta es: «Un caballero que ha jurado servir a todas las damas promete hacer un servicio a una damisela» o, si no, «Un caballero con una dama que ha jurado servir a todas las damas promete hacer un servicio a una damisela». Después, el problema se expone educadamente.

A continuación te indicamos algunos ejemplos. Ten en cuenta la doctrina que se presupone para estas preguntas, esto es, ese amor puede o quizás *debe* violar todas las leyes humanas (feudales y eclesiásticas), pero no puede violar el yo individual. Sin un yo, no hay nadie a quien amar o por quien ser amado.

Preguntas y respuestas de muestra

P: Un caballero que ha jurado servir a todas las damas promete hacer un servicio a una damisela. Ella le dice que debe vencer a un determinado caballero que es enemigo de ella, pero tanto el caballero enemigo como el caballero enamorado son vasallos del mismo señor feudal. ¿El amado debe vencer al caballero enemigo, aunque viole el juramento a su señor?

R: Para ser un verdadero enamorado, el caballero debe vencer al caballero enemigo.

P: Un caballero que ha jurado servir a todas las damas promete hacer un servicio a una damisela. La damisela solicita un encuentro amoroso en la capilla por la noche.

R: Los verdaderos enamorados pueden encontrarse en la capilla, porque el verdadero amor no está limitado por las sanciones de la Iglesia.

P: La dama de un caballero solicita que lo haga mal en un torneo, que pierda todas las justas por su amor por ella. ¿Debe hacerlo?

R: Una verdadera enamorada nunca le pediría a un caballero que hiciera eso. Aunque el caballero debe obedecer solo al verdadero amor, nunca necesita traicionarse a sí mismo para hacerlo lo peor que pueda por ninguna dama.

P: Un caballero ha estado comprometido con su dama durante 13 meses y ha hecho todo lo que ella le ha pedido. Ahora él le ha pedido un beso como recompensa. ¿Debe dárselo?

R: No, aún no. Para su primer contacto corporal, la dama debe dejar que el caballero le toque el dobladillo de la manga. La dama debe consultar *El toque de la rosa* como guía.

P: ¡Hablando de *El toque de la rosa*!, un caballero ha llevado a cabo una acción por su dama y ella desea recompensarlo por su coraje. Ella le ha permitido que le toque el dobladillo, la mano dos veces; que le bese la punta de los dedos, el reverso de la mano, la palma y la parte interior de la muñeca; que le toque en el codo, le acaricie la mejilla, le huela el pelo y la abraze ligeramente; que la bese en el cuello, en la oreja y en los labios. Lo siguiente que le ha pedido es tocarle los pechos. ¿Debe permitir esto?

R: Sí, debe, ya que todas estas acciones están permitidas para los verdaderos amantes.

P: Un caballero está cortejando a una dama y ha realizado muchas hazañas por ella. Ha llevado a cabo todos los pasos de *El toque de la rosa*, incluso hasta oler la rosa, probar los pétalos y encontrar la joya. ¿Pueden tener relaciones ahora?

R: No, ya que el acto del sexo es un falso amor que no ofrece motivación para que los amantes sigan esforzándose.



Ginebra

LA MISIÓN DE LA REINA

De vez en cuando, la Reina de Corazones expone una misión particular ante su corte. Suele ser una misión asociada con la historia de un corazón. La naturaleza de la corte de amor es tal que quien acepte la misión recibe una bendición especial de la Reina. Esta puede anunciar la misión en público, pero en casi todos los casos, todo el mundo sabe que ya hay una persona específica escogida, aunque permanece en el anonimato.

Por ejemplo, la Reina de Corazones anuncia la misión de los dos perros negros gemelos como Misión de la Reina. Todos saben que la mano de Lady Anne depende del éxito de esta misión y también que sir James la ama y desea casarse con ella. Nadie se sorprende de que sir James se apresure a ofrecerse para la misión. La bendición que solicita para esto es que solo le ataque a la vez un perro negro, lo que le permite derrotar a los dos y ganar a su amor.

Gancho para los jugadores: Los caballeros pueden desear que sus misiones se anuncien como una Misión de la Reina si necesitan algún tipo de bonificación o bendición para completarla. Si no, la dama amada puede hacer que la Reina establezca la misión.

Por supuesto, también puede surgir una historia interesante si un caballero acepta la misión que se ha anunciado aunque estuviera dirigida para otro (o ¿qué pasaría si estaba pensada para el caballero jugador pero otro caballero la acepta?).

Año 531

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Sir Hervis de Revel, Duque de Anglia, solicitando ayuda.

Sir Borre, hijo de Arturo.

Sir Loholt, hijo de Arturo.

Mordred, hijo de Lot.

FUERA DE CAMELOT

Sir Lancelot.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Galeantis de Nohaut, por rescatar al Rey Arturo en el Castillo de los Huesos.

COTILLEO

—Bueno, bueno, ¡sir Perfecto no es tan perfecto después de todo! ¿Dónde estaba Lancelot cuando empezó la guerra en Irlanda?

—Bueno, estaba en Cambria rescatando a la Dama de la Mariposa, aniquilando a la Comadreja Gigante de Appleby, destrozando el Cráneo de Elva, derrotando al señor de los bandidos Gregorius y a su hermana Gre...

—Oh, vamos. ¿Estás diciendo que él hizo todas esas cosas? ¿Cómo lo sabes? Todavía no ha vuelto para contarlo él mismo. Solo *quieres* que haya hecho todas esas cosas.

— Chica mala, jeso es pecado! No puedes pensar y querer eso y esperar conseguir un buen marido. ¡Hablar de ese modo va a ser tu perdición!

Griflet: «Ahora Anglia es un peligro para el reino. Esos rebeldes han ido demasiado lejos y el Duque Hervis no tiene la fuerza para derrotarlos. Voy a ir con un grupo de caballeros para ayudarlo».

Kay: «¿Habéis visto a ese sir Borre? Sir *Aborrido*, en mi opinión. Su madre lo ha tenido entre algodones demasiados años y ahora no tiene ni idea de cómo tratar a la gente. Me hace cuestionarme la noción de que la sangre de uno le pase rasgos a su hijo. El rey es tan inteligente e ingenioso, pero ese chico...».

Gawain: «La expedición al Castillo de los Huesos era demasiado peligrosa para nuestro rey. No le dejaré ir a ningún otro de esos viajes, no si puedo evitarlo».

Las guerras se han acabado. Se han alcanzado los grandes objetivos políticos del reino. La paz reina. Ahora es el momento de que todos los caballeros aventureros exploren el Reino de la Aventura.

Los únicos problemas que puede haber ahora son las cosas inmatrimoniales como la magia y los problemas personales entre hombres y mujeres. ¡El rey no espera problemas!

Con Irlanda pacificada, el Rey Anguish decide celebrar un torneo en Wexford, en Leinster. Muchos caballeros irlandeses recién nombrados vienen a luchar, así como la mayoría de los caballeros britanos que acaban de recibir concesiones de tierra locales.

Fuente: Malory VIII, 9-10.

Patrocinador: Rey Anguish.

Tipo: Estilo antiguo, regional.

Equipos: Caballeros irlandeses contra todo el mundo.

Premio: Un antiguo collar de oro y plata (25 £).

Eventos especiales: El torneo incluye algún duelo entre campeones de clan tradicionales y también entre caballeros y los ganadores de esas exhibiciones. Estos duelos generalmente prueban el valor de los nuevos estilos de armadura.

Canon: Los dos campeones del torneo son un noble extranjero de piel oscura llamado sir Palomides y un caballero de Cornualles desconocido llamado sir Tantris.

Gawain regresa para hablar de la encantadora tierra que ha visitado, que se llama la Tierra Más Allá de las Montañas. El Rey Joran, que se lo había llevado el año pasado, fue un maravilloso anfitrión y tiene una hermosa hija con la que Gawain acaba de casarse. Planea quedarse en Camelot solo un tiempo y luego volver a casa con su nueva esposa.



REBELIÓN EN ANGLIA

Los sajones de Anglia están volviendo a levantarse en revueltas. Los encabeza la dama Camille, una poderosa hechicera y sacerdotisa de Freya (la diosa teutónica de la magia, el sexo y la muerte). Los rebeldes emboscan a algunos caballeros y los matan y les roban un cofre de plata que están utilizando ahora para pagar a guerreros de todas las tierras sajonas.

Arturo envía una fuerza para sofocar a los rebeldes. Esta, o una parte de ella, puede estar dirigida por uno o más caballeros jugadores.

AVENTURA: LA REBELIÓN DE CAMILLE

Fuente: *Vulgata* III.

Canon: Con su magia, Camille la Hechicera captura al Rey Arturo, y con su magia y astucia vence y captura a muchos caballeros de la Mesa Redonda que salen en su búsqueda, incluidos Galegantis, Ector e incluso Lancelot. Sin embargo, Lancelot escapa y hace que sir Kay dirija un ataque sorpresa para liberar a los otros hombres.

Sir Kay descubre los libros y cofres sagrados de Camille y los quema todos. Ella queda tan angustiada que se suicida tirándose de una torre.

Los posibles eventos en los que se puede incluir a los caballeros jugadores son estos:

LUCHA DE PODER

Sir Hervis intenta tomar el control de los caballeros que ha enviado el Rey Arturo. Sin embargo, sir Griflet, el mariscal, logra evitarlo. En lugar de ello, se lleva a los caballeros hacia las Marismas, de donde Griflet piensa que viene el peligro. Sir Hervis se enfada, pero también está contento de que sus hombres ya no estén expuestos a grandes riegos.

COMBATE EN LOS PANTANOS

Los sajones tienen un escondite en las Marismas, una gran ciénaga. En sus profundidades hay un gran lago y también un par de islas relativamente grandes, pero la mayoría es humedal, con algún islote o grupo de árboles. En casi todas partes el suelo es lodo, y el lodo por debajo de las aguas se mueve despacio pero constantemente, así que las zonas poco profundas se hacen más profundas y viceversa, y las islas parecen desplazarse de un lado a otro.

Los sajones tienen caminos secretos entre las aguas hasta su fortaleza. Para los caballeros armados y montados viajar por aquí es imposible, completamente imposible (puede que quieras encontrar algún material sobre Hereward el Proscrito para ver cómo podían cruzar los campesinos).

CABALGAR POR LAS FRONTERAS

Durante un mes, los caballeros montan patrullas alrededor y a lo largo de los límites de las Marismas, pero nunca están donde necesitan estar cuando los sajones aparecen. Se queman varios señoríos, se roba o asesina a varios mercaderes, saquean una iglesia, etcétera. Los caballeros siempre llegan demasiado tarde.

¡UN CASTILLO DESCUBIERTO!

Un día, aparece un castillo en un área por la que los caballeros ya han pasado antes. Se llama el Castillo La Roche («El castillo de La Roca») y ha aparecido de repente, quizás por la noche, en toda su gloria pétrea, ¡un pequeño castillo moderno (VD = 22/12)! Se ha utilizado magia poderosa.

Está rodeado por un jardín bastante frondoso con hileras de arbustos, lechos de flores, algunas estatuas y bancos, etcétera. Por supuesto, tiene amplias extensiones de césped donde el ejército podría acampar.

¿Los caballeros pisotean este jardín? No tienen una razón real para hacerlo, pero si lo hacen, se queda pisoteado como si fueran flores y arbustos normales y las flores guardianas no pueden atacar por la noche.

LAS FLORES GUARDIANAS

Por la noche, las plantas que rodean el castillo cobran vida e intentan capturar a cualquier caballero que esté cerca y llevarlo al castillo. Al principio van tras guardias o centinelas uno a uno, y solo cuando se cambia de guardia o los guardias van de dos en dos es cuando se descubre la aterradora verdad.

Los caballeros deben luchar contra de 2 a 12 criaturas (cuantas sean necesarias para hacer la lucha muy difícil) que son plantas animadas gigantes que reciben el nombre de las flores guardianas.

Flor guardiana: Gloria ganada 20; TAM 10, DES 8, FUE 25, CON 20; Velocidad 5; Armadura 0; Inconsciente -; Herida Grave -; Derribo 20; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 5; Daño Especial.

Habilidades de combate: Agarrar 17 (3d6 asfixiar*).

* *Asfixiar:* El daño que inflige una flor guardiana no es letal, pero ignora la armadura y el escudo de un caballero (pero no la bonificación de Armadura de Honor por ser un caballero gentil, por ejemplo). No puede causar una Herida Grave, pero todavía puede conseguir un resultado de Derribo o dejar inconsciente a un caballero. Un caballero reducido hasta su nivel de Inconsciente por daño de asfixia se queda realmente inconsciente (esto es, no puede hablar ni darse cuenta de lo que lo rodea, como podría hacer normalmente). Entonces lo encierra en el Castillo La Roche y se despierta varias horas después con el daño por asfixia curado (ir a «Caballeros capturados»).

Nota: El director de juego puede permitir que un caballero que se ha librado luchando contra sus propias flores guardianas asista a uno o más caballeros inconscientes a quienes se estén llevando en ese momento. Cuando está cargando con una víctima, el valor de velocidad de una flor guardiana se reduce a 3.

LA BATALLA DEL ARBUSTO

Si cualquier caballero consigue escapar de las garras de las flores guardianas, entonces la dama Nimue llega para ayudar al resto de caballeros y llega a la conclusión de lo obvio: Lady Camille utiliza una magia poderosa. Nimue ha oído hablar de la hechicera, pero no la conoce personalmente. La Dama del Lago no tiene magia propia que pueda dañar a Camille directamente.

Nimue investiga el origen de las flores guardianas. Finalmente encuentra un cenador de roca cubierto de bocas de dragones que es el hogar de una ninfa de las flores. Griflet decide talar el jardín y destruir el cenador. Para ello, reúne a un grupo de caballeros para que protejan a los campesinos que están talando. Los caballeros están montados, pero no tienen espacio para hacer una carga con lanza.

GADRASOLAIN

Gloria ganada 50; TAM 15, DES 12, FUE 14, CON 13, APA 9; Velocidad 3; Armadura 12 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 13*; Derribo 15; Puntos de Golpe 28*; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 20, Lanza 11, Lanza de Caballería 13; Batalla 16, Equitación 15.

Habilidades: Heráldica 14, Percepción 15.

Rasgos: Enérgico 15, Honesto 13, Valiente 17.

Pasiones: Lealtad (señor) 12, Hospitalidad 15, Honor 13, Odio (célticos) 13.

* *Inmunidad a las espadas:* Las espadas (o lo mandobles) no pueden herir a Gadrasolain. Puede ser derribado por el golpe de una espada, pero no recibe daño. Esto no afecta al daño de cualquier otro tipo de arma.

HARGODABRANS

Gloria ganada 125; TAM 31, DES 9, FUE 22, CON 18, APA 6; Velocidad 3; Armadura 15* + escudo; Inconsciente 12; Herida Grave 18; Derribo 31; Puntos de Golpe 49; Velocidad de Curación 4; Daño 9d6.

Habilidades de combate: Daga 12, Maza 15 (+1d6 contra cota de malla), Presa 15; Batalla 16.

Habilidades: Heráldica 11, Percepción 13.

Rasgos: Clemente 7, Confiado 13, Indulgente 6, Valiente 16.

Pasiones: Hospitalidad 4, Honor 8.

* Hargodabrans lleva 10 puntos de cota de malla y tiene 5 puntos de armadura natural debido a su gran tamaño y a su gruesa piel.

CIEN GUERREROS

Los cien caballeros son realmente cien armaduras de placas parciales conjuradas, cada una con escudo y espada. La magia de Camille les da forma y movimiento. Cuando uno es destruido (esto es, se lo reduce a 0 Puntos de Golpe), sus articulaciones se separan y, con un estruendo, sus piezas caen al suelo. Luego se desvanece lentamente hasta ser nada.

Armadura animada: Gloria ganada 10; TAM 14, DES 10, FUE 15, CON 14; Velocidad 2; Armadura 14 + escudo; Inconsciente -; Herida Grave -; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación (no aplicable); Daño 5d6.

Habilidades de combate: Espada 13.

Justo cuando empiezan el trabajo, las flores se apartan y del cenador sale primero Gadrasolain, que no puede ser herido por espadas, luego llega Hargodabrans, un caballero de 15 pies de altura, y después llegan los Cien Guerreros, todos llevando armaduras de placas parciales de color *beige*, con yelmos cerrados (los cien tienen el mismo aspecto, no tienen ninguna insignia en sus escudos). Su intención es capturar a los caballeros y llevárselos al castillo. Primero les ordenan que se rindan, pero si esto falla, intentan dejarlos inconscientes, momento en el que uno de los Cien Guerreros se lleva al caballero caído al castillo.

CABALLEROS CAPTURADOS

Los caballeros capturados son llevados al castillo, a través del Gran Salón y bajando a las mazmorras. Aunque sombrías, las mazmorras no son monstruosamente malas. Parece que alguien quiere vivos a los caballeros. Se les ofrecen mantas, aunque están sucias y harapientas. Hay comida disponible, aunque son meras gachas y pan duro.

Los caballeros que necesitan quirurgia reciben los cuidados adecuados de un par de doncellas que están ahí para atenderlos y llevarles comida. Son Leoflaed y Heahflaed, dos nobles sajonas *thralls* (esclavas) de Camille. Quieren hablar con los prisioneros y contarles la poca información que saben, y pueden confirmar que Camille es una hechicera poderosa.

El tiempo pasa (días, quizás semanas). Un día, un gran escándalo en las puertas exteriores prueba que hay más caballeros capturados. Para el asombro de todos, ¡entre los guerreros caídos que traen se encuentra el Rey Arturo! Sir Gaheris explica que trajeron al rey hasta aquí haciéndole creer que iba a una reunión de paz secreta. Entonces, sus caballeros y él fueron capturados con magia.

Todos los días, se saca al rey de las celdas por la mañana y vuelve por la noche, siempre con aspecto de estar cansado y preocupado, pero nunca físicamente herido. ¿Qué magia está utilizando Camille? Ninguna, dice el rey. No ha comido nada de lo que ella le ha ofrecido, por si acaso le ha lanzado algún encantamiento a la comida.

Días después, hay otra conmoción y se traen más caballeros. ¡Esta vez entre los prisioneros se encuentran: sir Lancelot, Galeholt, Gawain y Ector! Ellos también fueron capturados con magia.

SOLUCIÓN

Una posible solución es conseguir a alguien con una magia más poderosa que cancele esta. De este modo al menos solo permanecerán los problemas normales por capturar un castillo. Sin embargo, esta es una opción difícil. Una de las Damas del Lago que no sea Nimue, cuya magia principalmente implica defensa y curación, sería la única posibilidad a mano (a menos que el director de juego desee incluir a miembros del Reino de las Hadas entre los aliados de los caballeros).

Otra posibilidad es que uno de los caballeros jugadores entable una relación con Leoflaed o Heahflaed. Ellas no están especialmente felices con la situación, pues son *thralls*, y se las puede convencer para que ayuden a los caballeros si con ello también van a ser rescatadas. Cualquiera de ellas puede preparar una fuga, quizás emborrachando a los guardias o consiguiendo armas escondidas. Asimismo, pueden dejar una poterna abierta por la que puede entrar un valiente grupo de caballeros a intentar liberar al rey y a otros prisioneros.

Seguramente casi cualquier plan de escape implicará una lucha contra Hargodabrans o Gadrasolain, incluso contra otros más. Quizás los caballeros (o las damas) que van a liberar a los prisioneros puedan conducirlos a un lugar donde se guarden armaduras para que todos puedan armarse antes de luchar contra los sirvientes de Camille. Quizás simplemente sacan a los prisioneros del castillo de forma segura, lo que ya es una gran tarea por sí misma.

Deja que los caballeros jugadores sean los héroes de esta historia si dan con una solución. Si ninguno consigue organizar la fuga, entonces es sir Kay quien se encarga de ella: ha conseguido que la Dama del Lago lo ayude haciéndolo temporalmente inmune a la magia de Camille. Resulta que (no sorprendentemente) la mayoría de las defensas de la bruja sajona son mágicas, no materiales, así que es posible superarlas con facilidad y presentarse ante sus enemigos sin daño.

Los libertadores, una vez que el rey está a salvo, pueden elegir buscar a la propia Camille ahora que su castillo está abierto y temporalmente desarmado. Tiene un par de guardianes en lo alto de la torre en la que se resguarda (según el plan del director de juego) y tiene un sombrero que le permite transformarse en cualquier tipo de animal, lo que hará antes de atacar a los caballeros. Si recibe el daño suficiente como para quedar incapacitada, se desploma y vuelve a su verdadera forma, pero entonces simplemente se quita el sombrero y se lo vuelve a poner, curándose completamente en su nueva forma de animal, y se repite todo de nuevo. Los caballeros deben estar preparados para quitarle el sombrero en la misma ronda en la que cae (utiliza una tirada enfrentada de Presa), si no, este proceso puede continuar indefinidamente.

Lady Leoflaed o Lady Heahflaed pueden revelar, preferiblemente a un caballero que hayan estado atendiendo, que los libros secretos de Camille y los cofres son la parte más importante de su poder y que deben quemarse para derrotarla de una vez por todas. Las doncellas sajonas pueden revelar dónde están escondidos estos objetos.

¿Los caballeros jugadores quemarán los libros? Si lo hacen, Camille, esté donde esté, de repente grita como si la apuñalaran y de su boca empieza a salir humo. Su ropa y su pelo empiezan a arder, luego su piel también se envuelve en llamas como si su corazón, escondido entre los libros, se consumiera.

IRLANDA: SIR HUGO VENCEDOR

La guerra en Irlanda continúa. Los desunidos líderes de los clanes irlandeses no se ponen de acuerdo para elegir un líder entre ellos, así que son derrotados uno por uno por las tropas de sir Hugo, quien rápidamente construye una mota castral allí para establecer a uno de sus hombres de confianza y una guarnición.

Cuando sus confiscaciones se hacen demasiado extensas o brutales, los irlandeses locales se reúnen para luchar contra él, pero sus caballeros montados son capaces de derrotarlos fácilmente. Por ello sir Hugo y sus acompañantes van tomando más tierras de Irlanda durante todo el verano.

¡Todos los caballeros que están con él consiguen un señorío, como mínimo!

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¡Las cosas vuelven a ir bien! Hemos puesto a los anglos en su lugar una vez más. Estamos contentos por la ayuda de la buena Lady Nimue, cuyos deseos para su gente honraremos todo el reino y yo».

Salisbury: «¿No es el mejor momento para que algunos de nosotros se casen?».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -1d6 para la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Año 532

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Lancelot, Galeholt, Gawain, Ector, Gaheris y el resto de caballeros que han sido prisioneros de Camille (quien rescatara a Arturo está especialmente favorecido este año).

FUERA DE CAMELOT

Lancelot pronto se marcha.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Cualquier caballero con Gloria suficiente que participara en la aventura de Camille y que aún no sea miembro. Sin embargo, se dan cuenta de que Lancelot se ha vuelto a marchar y no está por ahí para aceptar el honor.

COTILLEO

—He oído que las damas de la corte del Rey Hoy van a vestir a la moda hispana. ¿Qué vais a hacer con vuestro pelo?

—No puede ser todo hispano, yo he escuchado que los nobles van a la moda bizantina. Yo voy a llevar el mío recogido en una crespina.

—¿Creéis que es verdad que hasta sus sirvientes llevan joyas? ¿No sería bonito llevar joyas?

—¿Dónde se van a alojar? ¿Os han trasladado ya a un nuevo lugar?

—¿Creéis que es verdad que todos los hombres son tan guapos? ¿Es eso posible?

—No, no, por supuesto que no. Según tengo entendido, esta es solo otra carga de trabajo doble sin sueño suficiente. Si conseguimos algunos restos decentes del banquete, me daré con un canto en los dientes. Y dejadme deciros, si realmente todos ellos llevan diamantes, seré muy cuidadosa al limpiar tras ellos.

NOTICIAS

Kay: «Un gran rey extranjero nos visitará pronto. Estoy preparado. Si el Emperador de Bizancio apareciera, no podría tener mejor comida y bebida, tampoco él podría tenerla para nosotros».

Griflet: «Estad atentos. Me han dicho que son educados, pero guerreros orgullosos. No luchéis con ninguno de ellos sea cual sea la razón a menos que el propio Arturo dé la orden. Ni yo, ni vuestro señor, ni vuestro maldito ego impetuoso, ¿entendéis? Está terminantemente prohibido».

Gawain: «He recibido un mensaje y espero ver a mis amigos de la Tierra Más Allá de las Montañas. Y he escuchado que la dama de compañía de mi tía Morgana estará con ellos».

CONVERSACIÓN REAL

«Un rey extranjero de una tierra lejana nos va a visitar y todos le rendiremos el respeto adecuado a su corte y a él. No os mezcléis con ellos, salvo en público, y no iniciéis actividades personales... Nada de devaneos, nadie. Sed formales con ellos en todo momento. Decidle a todos que esto será obligatorio».

INTRIGA

Este visitante que tiene a toda la corte en vilo parece ser el rey de algún lugar llamado «Por Allí».

Nota para el director de juego: Curiosamente, nadie es capaz de decir explícitamente que estos visitantes son seres feéricos o elfos, ni que son del Reino de las Hadas, aunque se crea que la verdad de esto es obvia para todos. Supuestamente, alguna coacción mágica los obliga a llamar al visitante «Rey Hoy de Por Allí», con sus caballeros y damas. Esto se debe, por supuesto, a su magia del Reino de las Hadas.

EVENTOS

Una banda de caballeros de rapiña ha robado algunas joyas de Cameliard. Por desgracia para ellos, pertenecían a la madre fallecida de la Reina Ginebra, quien, como es natural, quiere que se las devuelvan. Ella, o alguien del castillo, busca voluntarios para que den con los caballeros y recuperen las joyas.

FORAJIDOS EN GWYNED

Supuestamente, los caballeros jugadores están entre aquellos que se ofrecen voluntarios para buscar a los ladrones. Con ellos va sir Ywayne. Visitan Cameliard, reciben instrucciones y se marchan. Su camino los lleva hacia el centro de Gales, una región hostil al Rey Arturo.

EL MUCHACHO GALÉS

Los caballeros avanzan lentamente por los valles de Gales.

Percepción. Éxito = ves un joven, apenas un muchacho, que os espía.

El líder del grupo de los caballeros llama al muchacho, que se acerca con valentía una vez que sabe que lo han descubierto. Permíteles a los caballeros jugadores que hablen, pero si no consiguen la información que te presentamos a continuación, asegúrate de que sir Ywayne lo haga.

—Decidme, amigo —dice sir Ywayne—, ¿habéis visto pasar a un caballero por aquí ayer u hoy?

—No sé lo que es un caballero —dice el muchacho. El resto de caballeros se ríen de su ignorancia.

—Un hombre como yo —dice Ywayne, que es cortés incluso con los campesinos y los mentecatos.

—Entonces no, señor, ya que nunca he visto hombres como vos. ¿Qué es esa cosa?

—Un escudo —explica el caballero. El muchacho empieza a preguntarle tediosamente que nombre todas las partes del equipo que lleva, mientras que Ywayne le explica con amabilidad su uso.

Perceval (pues ese es el nombre del muchacho) puede contarles poco de valor a los caballeros. Conoce cada acre de las pocas millas que rodean este claro, pero poco más. Es demasiado vergonzoso para revelar que la casa de su madre está cerca. Ni siquiera conoce su linaje o su nombre, y solo responde que su madre lo llama «querido niño».

Los caballeros jugadores tienen la oportunidad de interactuar con una persona que es, aparentemente, un plebeyo que no solo parece ignorante, sino también un tanto estúpido. El director de juego debe hacer que Perceval se acerque a cada uno de los caballeros jugadores con preguntas inocentes, lo que les hará obtener marcas de varios rasgos según sea apropiado a sus respuestas.

Cuando Perceval se queda sin preguntas, los caballos de los caballeros están descansados. Sir Ywayne, siempre educado con todos, se despide del muchacho. Mientras se alejan, este grita: «Yo también seré un caballero». Los caballeros se ríen del simple muchacho de campo y se marchan.

Evento secreto: Perceval regresa a casa, recoge sus pocas pertenencias y habla con su madre.

—No eran ángeles —dice—, ¡eran caballeros!

La pobre mujer ve que su hijo no se refrenará, así que lo viste con ropa de bufón y le da un mal caballo, esperando que lo echen de la corte y que vuelva con ella. Su hijo la besa una vez y se marcha. No se vuelve a mirarla de nuevo, incluso después de que ella se haya desmayado de pena por su partida.

LOS BANDIDOS

Continúa la aventura: los caballeros pueden encontrar o no a los caballeros bandidos en Gales, a discreción del director de juego. Lo importante de este evento es que el viaje de Perceval ha empezado.

CAMELOT: LA VISITA DEL REY HOY

Nota para el director de juego: En la corte de Arturo simplemente no se utiliza la palabra «feérico» para hacer referencia al Rey Hoy y a su visita. Se utilizan otras palabras para describir el evento, las cuales ciertamente se reconocen por ser de cierto modo «mágicas», pero todo el mundo habla del reino del Rey Hoy como de una tierra vecina (que lo es, por supuesto). Revisa la información sobre los elfos en el Apéndice 2.

LA LLEGADA

El gran soberano, el Rey Hoy de Por Allí, es obviamente rico y poderoso, con un gran séquito de hombres gallardos y mujeres hermosas. Si los caballeros jugadores no están en Camelot esta primavera, pueden encontrarse esta procesión de paso por sus tierras o cerca de ellas. Seguramente el Conde Robert les dejará ir para que los caballeros puedan unirse a la procesión general hacia la corte.

El Rey Hoy llega a Camelot por la mañana del día antes del solsticio de verano y se va tres noches después. Todos los que alguna vez han tenido un encuentro en el que podría reconocer un ser feérico lo ven en este séquito. Hermosas mujeres feéricas vistas por última vez hace años están aquí y desde su lugar en la procesión cada una reconocerá la presencia del caballero con una inclinación de cabeza, una sonrisa o una mueca, según sea apropiado.

Los rivales enemigos que han impactado a los caballeros jugadores también están aquí (si eran gigantes, *spriggans* o similares, aparecen como soldados de infantería rudos y fornidos, pero refrenados). ¡Incluso los monstruos que mataron en encuentros previos están aquí! Madog, el Rey del Bosque Salvaje, está aquí como un cortesano, junto con su propio séquito.

Destaca la falta de dos seres sobrenaturales que los caballeros jugadores pueden haber visto antes: el Rey Pescador y el Duque Klingsor y sus respectivas cortes.

El séquito de Por Allí ocupa todo el castillo de invitados. No se les ha dejado en la calle, por supuesto, así que cualquier caballero que quiera encontrarse con una de las damas feéricas tendrá que pasar por los canales normales (aunque esto es inusualmente difícil debido al mandato de Arturo de no reunirse con la gente del Rey Hoy) o, si no, hacerlo a escondidas.

Estos seres feéricos llegan por la tarde, se quedan tres noches y se marchan al anochecer del último día. El tiempo pasa con cumplidos regios y formalidades diplomáticas. Se cuentan historias del Trono de Diamante del rey, de las maravillas de su ciudad, Cleópolis, junto a las orillas del lago Cleona, y de las incontables y prodigiosas aventuras de sus ancestros y caballeros.

El anuncio importante llega durante la cena de la última noche. Arturo ha ordenado a todos los caballeros (excepto a los guardias que están de servicio, por supuesto) que estén presentes para rendir honor al visitante. Durante la cena, el Rey Hoy mira entre los caballeros que se encuentran en las mesas que están por debajo de él. Nombra a unos pocos y habla de sus hazañas con la raza feérica. Está bien informado y puede incluso revelar un secreto o dos a la corte de Arturo («Después de que se marchara, la amada de sir Ambrut tuvo un hijo y siempre se han preguntado cuándo volvería el padre»).

Entonces el Rey Hoy se acerca a Arturo y dice:

—Conozco a estos hombres porque han sido intrusos en mis tierras. Mis barones se están quejando. Ha habido muchos asesinatos, robos y secuestros. —Da un educado sorbo de vino a un cuerno de oro. Nadie puede hablar, aunque quieran hacerlo. Ha tomado el control del salón con su drama mágico—. No estoy descontento por ello —continúa—, ya que mantiene a mis caballeros alerta, riega los campos con sangre y, de hecho, sé que esta agresión se debe a los altos ideales de Aventura y Búsqueda, que son costumbres que yo mismo apoyo desde lo profundo de mi ser. En nuestro gran liderazgo, nuestra sabiduría y nuestro amor mutuo por la aventura y la búsqueda, vosotros y yo somos iguales.

»No es frecuente que dos grandes monarcas se encuentren cara a cara en paz, pero aquí estamos, vos y yo. Así que la visita es una reunión de paz. Dejarme ser claro: las intrusiones de vuestros caballeros en mi reino son de esperar y las aceptamos. Y de la misma manera, estoy aquí para advertir a vuestra gente de que las gentes de mi reino también han sido liberadas, por vuestras propias acciones, de nuestra promesa centenaria de quedarnos fuera de Britania. A nosotros también nos encontraréis en vuestras tierras buscando aventuras.

—Así lo esperamos, amigo mío —dice el Rey Arturo—, y yo también me comprometo a mantener la paz entre nosotros y nuestros reinos, sin importar qué pasiones nos traigan nuestros grandes seguidores. —Arturo alza su copa de oro—. Por la paz y la aventura.

Así se establece el reto y el Encantamiento de Britania continúa, acelerado.

Más tarde esa noche, después de que trovadores elfos canten una canción sobre ver a Brutus venir hacia la orilla de Britania, todo el mundo se va a la cama. Todo el mundo, incluidos amantes, doctores, monjes y guardias. A la mañana siguiente, el Rey Hoy y todo su séquito se han marchado, con todo rastro de sus posesiones, como si nunca hubieran estado allí.

En realidad, esto no es totalmente cierto. Queda una huella: muchos corazones rotos.

SIR TRISTÁN DE LYONESSE

Nota del diseñador: Tengo que estar de acuerdo con el análisis de T. H. White sobre Tristán: era un gran caballero, pero realmente no entendía lo que eso significaba. Quiero decir, nunca entendió el sistema de la caballería gentil y el romance, aunque seguía sus preceptos por todos los medios. Tristán parece haber sido presentado seriamente por la mayoría de los autores medievales hasta que el autor de la *Vulgata* introdujo a su secuaz, sir Dinadan, un sarcástico e irónico pragmata impávido ante las estúpidas modas sociales.

Lo que más me intrigaba sobre Tristán, después de haber leído a Malory un par de veces, era su increíble afición por ver a alguien (cualquier caballero a caballo, al menos) y salir disparado a atacarlo, sin desafiarse antes, sin un hola o un «¿quién va?». Durante un tiempo pensé que simplemente era terriblemente paranoico sobre lo que el Rey Mark podía hacer. Pero, entonces, finalmente me di cuenta de que había algo más: era monstruosamente miope. Nunca pudo reconocer la heráldica o incluso una cara.

Así que cuando interpretaba a Tristán, entornaba los ojos y miraba alrededor buscando a mi interlocutor. Me metí tanto en ello que los caballeros jugadores lo reconocían a caballo simplemente por la forma rara que tenía de mirar.

EL REY MARK SE ATREVE CON EL ROMANCE

Fuente: Malory VIII, 13-14.

Ahora que el Romance es la moda, los caballeros y los nobles de todas partes prueban suerte con ello. En Cornualles, el Rey Mark le ha echado el ojo a la hermosa esposa de sir Segwarides, que parece haberle echado también el ojo a una doncella diferente ahora que se ha casado con esa heredera terrateniente.

El Rey Mark se insinúa, pero la dama lo rechaza, pues dice que ya tiene otro amante romántico y que no desea dos. Mark está enfadado, pero se resigna. Un tiempo después se entera de que el otro amor no es otro que sir Tristán, su sobrino y su caballero mantenido.

LA MUERTE DE SIR HUGO

En Irlanda, sir Hugo de Ganis es asesinado en secreto. Se había convertido en un conquistador de éxito, rico y envidiado por muchos y temido por los irlandeses. El asesinato es un magicidio, un crimen terrible. Nadie sabe quién lo ha hecho y se empieza a conocer al asesino como el Muchacho Sin Entrañas.

De hecho, fue asesinado por un *gremlin* irlandés invisible cuyo propósito en la vida es sembrar la discordia y causar problemas. Sin embargo, esto no se sabe durante muchos, muchos años.

AVENTURA: LOGRIN EL GIGANTE

Escenario: Wedrfdale, en los Peninos centrales; en cualquier lugar donde una doncella de este lugar pueda quejarse.

Personajes: Jeanette, la doncella; su anciano padre, un caballero retirado; Logrin el Gigante.

Problema: Una doncella se está lamentando de las condiciones de su pueblo, donde un terrible gigante llamado Logrin ha estado aterrizando a la gente. Se lleva por la fuerza a vacas y a ovejas para comérselas, pero va a acabar con ellas tan rápido que pronto empezará a comerse a la gente. La doncella busca ayuda para acabar con él antes de que lo destruya todo.

Soluciones: Ir al valle de los Peninos, al este de Roestoc, y quedarse en el castillo, formado por una vieja torre de piedra y una empalizada donde vive la muchacha con su padre. Luchar y matar al gigante (utiliza las estadísticas del gigante pequeño, quizás haciéndolo ligeramente más duro). Ser recompensado felizmente por la doncella, su padre y su gente.

Secretos: Logrin volverá a la vida de nuevo si es asesinado. La única persona que puede detenerlo es Loholt, el hijo del Rey Arturo.

Gloria: 100 por asesinar al gigante la primera vez; 50 por las siguientes veces; 250 por asesinarlo definitivamente.

Especial: Saca de nuevo a esta doncella dentro de unos años y pídeles ayuda a los mismos caballeros de nuevo. Seguramente vayan y vuelvan a matar a Logrin. Entonces, un par de años después, ella vuelve a aparecer en la corte buscando a alguien que mate al gigante. Sin embargo, educadamente esta vez no se lo pide a los caballeros jugadores.

Vuelve a aparecer en el año 541 y sir Loholt, el hijo del Rey Arturo, se marcha con ella. Quizás los caballeros están por ahí un tiempo después, cuando sir Kay vuelve con la cabeza del gigante y recibe gloria por ello.



Sir Tristán



Conde Robert

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Todo está bien con nosotros cuando un visitante tan distinguido como el Rey Hoy nos visita. ¡Pediría que nuestros compañeros aventureros fueran a buscar este reino de Por Allí! Algún día podemos ir de visita para hacer un torneo».

Salisbury: «Vamos a construir más edificios. Hablemos de los que necesitamos» (ver la sección de eventos del año 533).

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica y a la bendición del Rey Hoy, todas las tierras de Logres reciben un modificador negativo igual a $1d6+5$ a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Año 533

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

El Rey Anguish de Irlanda.

Todos los caballeros de Ganis (excepto Lancelot).

FUERA DE CAMELOT

Sir Lancelot.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Ninguno en particular.

COTILLO

— ¿¡Vais a ir a París!? ¿Os vais a quedar allí con Lady Elyzabel? ¡Oh, París!

— Bueno, querida, he oído que en realidad es una cloaca. Diez años en Camelot y ya te has olvidado de cómo es el resto del mundo.

— Bueno, no me quedaré allí con ella, por supuesto. No después de la boda. ¿Hay algo que deba hacerle comprar a la dama para el trabajo?

— ¿De París? ¡Supongo que pueden haber robado el encanto a algún lugar, pero son una gente tan retrógrada! Todavía son francos, ya sabéis, sin importar cuánto copien nuestras costumbres.

NOTICIAS

Kay: «La cosecha sigue siendo buena. La tierra es maravillosamente próspera».

Griflet: «No hay guerra, ¡pero no vayamos a volvernos perezosos! Este verano reacondicionaremos los castillos y arreglaremos los caminos».

Gawain: «He enviado un mensaje al rey francés por adelantado para que organice un torneo para nosotros cuando lleguemos allí con Lady Elyzabel».

CONVERSACIÓN REAL

«Aprobamos el deporte del torneo legítimo para nobles caballeros de cualquier parte del mundo».

INTRIGA

Ninguna en particular.

EVENTOS

Un gran número de pequeños encuentros con criaturas del Reino de las Hadas ocurren a lo largo del reino de Arturo. Junto a los caminos se han encontrado caballeros elfos deseando justar por amor contra los caballeros que pasan (ver la aventura EL RETO DEL CAMINO). Manadas de perros feéricos se han encontrado correteando por los caminos en muchos lugares, están hambrientos y son agresivos, molestan a todas las personas que se encuentren en su camino (utiliza cualquiera de los varios tipos de perros mágicos del Apéndice 1).

Por todos lados empiezan a verse seres feéricos de la categoría de «ayudantes de granjeros», como los *brownies*. También es más fácil acercarse a ellos. Si se les trata con amabilidad, ofrecen un trato: por un plato de leche todas las noches, bendecirán el señorío (ver «Brownies» en el Apéndice 1).

CONSTRUCCIÓN EN SALISBURY

El Conde Robert ha apartado fondos suficientes para ampliar considerablemente su castillo. Ha empezado a contratar albañiles, pero consultará con sus caballeros para priorizar qué construir. Realmente se gastará suficiente en reforzar el castillo, pero hay algunos fondos que aún no se han asignado.

Ha dividido el exceso en tres segmentos, cada segmento es lo suficientemente abundante como para hacer una de las siguientes cosas:

- + Mejorar una mota castral en un castillo de piedra.
- + Construir un torreón de la puerta en la ciudad.
- + Incrementar la fortificación del castillo principal.
- + Cualquier otra sugerencia de los caballeros jugadores cuyo valor equivalga más o menos a una de las anteriores.

ESCOLTA A FRANCIA

Lady Elyzabel, prima de la Reina Ginebra, va con una escolta apropiada a reunirse con su prometido, Lord Philip, un primo del rey francés. La pareja se conoció mientras Philip estaba con el embajador francés. Era un gran pretendiente romántico, y cuando Ginebra le informó a su prima de que se casaría con él, Elyzabel se puso contenta.

Por supuesto, Lady Elyzabel y su séquito necesitan una escolta armada. No tiene por qué pasar nada, pero de todos modos es posible (a discreción del director de juego), siempre que llegue finalmente a su destino y se case... Si los caballeros jugadores están en la escolta, también pueden participar en el torneo que sigue a la boda y tener la oportunidad de ver Francia (lo que será práctico en unos años).

Gloria: 50 para cada caballero que acompañe a Elyzabel.

EL TORNEO DE PARÍS

Los caballeros franceses muestran poca hostilidad hacia sus contrapartidas britanas, a menos que exista una hostilidad previa a nivel personal. Camelot es conocido por ser el centro cultural mundial de la caballería gentil, y estos caballeros quieren aprender lo que puedan de sus homólogos britanos.

Patrocinador: Childebert, Rey de París.

Tipo: Estilo pleno, regional.

Equipos: París y los visitantes britanos contra todos los demás.

Precio: Una fantástica jarra de cristal con copas a juego (valor: 25 £).

Eventos especiales: Arqueros persas en un *houdah* sobre un elefante retan a los caballeros a arrancar el lazo rojo o el lazo blanco del elefante. Cada lazo mide unos 6 pies y ondea con la brisa. Si los caballeros cogen el rojo, los visitantes servirán al vencedor durante un año y un día. Si cogen el blanco, renunciarán a la propiedad de la Copa del Elefante, una gran vasija de plata valorada en 10 £.

Dado que son nobles en su propia tierra, los persas se atienen a las normas y utilizan flechas embotadas no letales siempre y cuando los caballeros utilicen armas embotadas. Se retiran del combate cuando son golpeados, como si ellos o el elefante hubieran sido heridos. Los caballeros que son obligados a dejar el combate deben pagar una tasa de 1 £ a los persas.

Lo más sorprendente es que el elefante levanta la pata cuando es golpeado (esto es, recibe una herida de al menos 10 Puntos de Golpe) y cojea a tres patas. Si se le inflige otra herida, entonces se mantiene en equilibrio precariamente, para la maravilla y el entretenimiento de la multitud, sobre dos patas.

Tras recibir la tercera herida, o si en cualquier momento recibe una Herida Grave, se tumba en el suelo, como si estuviera muerto, mientras los arqueros continúan la lucha.

Si el elefante cae, los arqueros pueden saltar fuera de su plataforma con picas embotadas (lanzas largas) para defender sus lazos.

Todo se desarrolla con gran buen humor y honor caballeresco.

Resultados: Según lo determinen los dados.

DE GANIS RETA AL REY ANGUISH

Fuente: Malory VII, 5.

Mientras visita Camelot, el rey irlandés Anguish es retado por el clan de Ganis por asesinato, por ser responsable de la muerte de uno de su familia, sir Hugo. El Rey Anguish niega haber tenido nada que ver con la muerte, diciendo que parece más probable que fuera asesinado por alguna criatura sobrenatural o quizás por alguien que realmente le tuviera resentimiento, en lugar de él mismo, que busca la paz con el Rey Arturo. Pero el clan de Ganis rechaza estas declaraciones y reta al Rey Anguish a que pruebe su palabra por la fuerza de las armas.

El Rey Anguish desea que su campeón estuviera vivo para defenderlo, pero dado que sir Marhaus murió luchando contra el campeón del Rey Mark, no tiene un oponente que iguale la bravura y la habilidad de Bors y Blamore (¡y se alegra de

que el nuevo joven caballero, sir Lancelot, no esté presente!). Un joven caballero que está de visita en la corte, llamado sir Tristán, acepta la causa del rey irlandés, simplemente porque «desea justicia» (¡no menciona que fue él quien mató a sir Marhaus!).

Se prepara un duelo y sir Tristán lucha contra Blamore de Ganis y, después de una pelea fiera, Tristán prevalece y sir Blamore se niega a rendirse. Aunque sea derrotado, prefiere morir en lugar de mancillar a su clan con su rendición. Sir Tristán consigue una marca de Justo cuando deja la decisión a los reyes presentes y luego una marca de Clemente cuando ruega al Rey Anguish que perdone al bravo rival. Anguish es exonerado.

A partir de este momento, el clan de Ganis, descontento por la pérdida de una víctima, pasa el tiempo hablando con el Rey Anguish, claramente buscando a alguien más a quien culpar. Está claro que sus esfuerzos por obtener más tierras en Irlanda no han acabado.

Después de la cena, el Rey Anguish expresa su agradecimiento al joven caballero que lo ayudó tanto y le promete a Tristán que, si lo desea, le concederá la mano de su hija, la princesa Isolda, en matrimonio.

Después de un tiempo agradable en Camelot, los hombres del clan de Ganis acompañan al Rey Anguish de vuelta a Irlanda, «para investigar». Sir Tristán vuelve a casa, a Cornualles.

EL REY MARK BUSCA MATRIMONIO

Fuente: Malory VII, 5.

El Rey Mark escucha la historia de las aventuras de sir Tristán en Camelot. Cuando se le describe cómo es Lady Isolda, descubre la solución para sus problemas con los incursores irlandeses: si se casa con la princesa, seguramente los irlandeses dejen de hacer incursiones en Cornualles o, al menos, su suegro hostigaría a los irlandeses en sus propias tierras y los incursores tendrían, en cambio, que defenderse a sí mismos. Además, por supuesto, está impresionado por los relatos de la belleza de la princesa. Y quizás, solo quizás, es consciente de los incipientes sentimientos que tiene sir Tristán por la joven dama.

Una noche, después de la cena y ante toda su corte, anuncia que quiere casarse con Isolda y le pregunta a Tristán si al joven caballero no le importaría transferirle la oferta de matrimonio que obtuvo del Rey Anguish para él mismo, el Rey de Cornualles, el legítimo señor feudal de sir Tristán.

Tristán, siempre leal, acepta transferirle este beneficio. El Rey Mark está contento y le solicita a Tristán que vaya a Irlanda en busca de su prometida. Tristán acepta ponerse en camino la próxima primavera.

LANCELOT CAPTURADO

Sir Lancelot, de aventura como siempre, es capturado por Morgana el Hada y otras tres brujas del Bosque Perilous, que lo encierran en una torre. Escapa pronto, pero lo vuelven a capturar y lo vuelven a encerrar.

Lo importante es que Morgana utiliza mucho poder mágico para capturarlo y retenerlo. Este es solo otro de los signos de la emanación del encantamiento enviado desde el Reino de las Hadas.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¿Por qué Lancelot está ausente todo el tiempo? ¿Qué en el mundo podría estar molestándolo tanto? Quizás la reina deba hablar con él y convencerlo de que se quede por aquí. ¡Es un ejemplo tan brillante para todos los hombres!».

Salisbury: «Este invierno vamos a estudiar arpa. Mi madre ha contratado maestros para ayudarnos a todos». Todos los caballeros que estén en la corte este invierno ganan una bonificación gratis de 2 puntos para Tocar (arpa).

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Año 534

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Ninguno en particular.

FUERA DE CAMELOT

Sir Lancelot.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Ninguno en particular.

COTILLEO

—Estoy empezando a pensar que ese Lancelot es un sabueso de la gloria. Por eso está fuera todo el tiempo, quiere hacer todas esas hazañas antes de que otro las haga.

—Yo digo que no hay escasez. Los caballeros tienen mil cosas que hacer y, si esos malditos perros endemoniados vienen otra vez este año, tendrán muchas más.

—Bueno, yo me siento más que feliz porque mi hijo crezca sin esos malditos sajones merodeando por ahí todos los veranos. ¿Os acordáis cuando eso era lo único que había? Brrr...

—¡Me has alegrado el día! Muchas gracias por recordarme los cadáveres, el hambre y el miedo constante.

—Mejor recordarlo si lo has olvidado. Hará el día de hoy más dulce.

NOTICIAS

Kay: «Decid, si alguno de vosotros consigue visitar al Rey Hoy, ¿le preguntaréis a su mayordomo o a su camarero dónde consiguen sus especias? Me pregunto si puedo conseguir algo de salsa marrón a cambio de algo...».

Griflet: «Tened cuidado con el Bosque de Quinqueroi. Este año hay unos bandidos desagradables allí».

Gawain: «Yo creo que el mejor torneo de este año será este verano en Peningues. Va a ser grande, con caballeros de todas partes que vendrán a verlo».

CONVERSACIÓN REAL

«Creemos que la búsqueda de aventuras es superior a la búsqueda del Romance, pero que el Romance es superior a la pereza. Por lo tanto, todos los caballeros en la corte estarán *obligados* a asistir este verano a la corte de amor si no están de aventuras».

INTRIGA

Parece que los rebeldes de Quinqueroi se han vuelto más fuertes gracias a algún tipo de ayuda mágica. Necesitamos a Nimue para ver si hay una fuente de problemas que se pueda arrancar de raíz.

El Rey de Francia ha detenido a todos los mercaderes italianos y germanos que cruzaban su territorio para vender en Britania. Va a haber escasez de vino tinto.

EVENTOS

Este año ocurren muchos eventos interesantes, unos a los que los caballeros jugadores pueden asistir, otros que ocurren de fondo, que quizás escuchen como rumores.

LA VENGANZA DE SIR TURQUINE

Sir Turquine es un forajido sajón muy poderoso que ha adoptado los métodos de un caballero rapiñador en el Bosque de Quinqueroi en Essex. Ha capturado a muchos caballeros de la Mesa Redonda, incluido sir Kay, y durante esta aventura captura a muchos más: Gawain, Sagremor, Agravaine, Dodinas y otros.

Gancho para los jugadores: Quizás a los caballeros jugadores les gustaría vencer a este sujeto. Un amigo suyo cree haber averiguado por qué Turquine ha derrotado a tantos buenos caballeros, piensa que Turquine está tan encolerizado contra los caballeros de la Mesa Redonda que está inspirado para conseguir la grandeza enfrentándose ellos. El director de juego debe decidir si esto es verdad o no. Si lo es, entonces puede que no sea menos peligroso para los caballeros que no pertenecen a la Mesa Redonda. No obstante, ¿están los caballeros jugadores dispuestos a intentarlo?

Canon: Si los caballeros jugadores no derrotan a Turquine, este los captura y, más adelante, cuando sir Lancelot encuentra a Turquine, lo mata en combate, liberando con ello a todos los prisioneros.

TRISTÁN LLEVA EL MENSAJE DE MARK

Sir Tristán pone rumbo a Irlanda y a la corte del Rey Anguish. Su amigo, el rey, le da la bienvenida y sir Tristán le entrega el mensaje de que el Rey Mark desea casarse con la Princesa Isolda para afianzar la amistad entre las dos tierras. El Rey Anguish está de acuerdo y, aunque su hija parece reticente, obedece.

La madre de Isolda prevé que pueden surgir problemas y le da a su hija una copa con un líquido dentro y le indica que tiene que beber de él con su esposo en la noche de bodas. Lo que no le revela es que es una poderosa poción que asegurará el amor de quienes la beban.

De vuelta a Britania, su barco se queda en calma chicha. Como queda poca agua, Isolda saca la copa del líquido para beber. Tristán y ella lo beben y desde ese momento su deseo mutuo por el otro supera toda noción de lealtad u honor.

BODA EN CORNUALLES

Fuente: Malory VIII, 25.

Sir Tristán trae a la Princesa Isolda desde Irlanda como prometida de su señor feudal. Ella, siempre correcta, es modesta y obediente. Mark se queda perplejo y apenas puede apartar los ojos de ella. Como resultado, no ve las oscuras miradas de dolor y de deseo que lanza sir Tristán.

El Rey Mark e Isolda se casan, así que ella se convierte en la Reina de Cornualles y Bretaña. Además, en su noche de bodas, engaña a su esposo, un hecho que solo conocen ella, su doncella Bragwine y Tristán. En lugar de acostarse con el rey, envía a su doncella, y el rey, borracho, no se da cuenta de la diferencia en la oscuridad.

Y en su lugar, Tristán e Isolda se unen por primera vez.

EL TORNEO DE CORNUALLES

Patrocinador: El Rey Mark de Cornualles y Bretaña.

Equipos: Los caballeros de Cornualles y de Bretaña de Mark contra todos los que vayan. Los contingentes más numerosos son de los cercanos Jagent y Somerset.

Tipo: Estilo antiguo, regional.

Eventos especiales: El torneo empieza con un *bohört*, donde los escuderos y los hombres de armas luchan con porras el primer día y el ganador consigue una buena botella de vino. Se exhiben animales para entretener a la multitud, algunas veces con peleas de animales (la famosa lucha de toro y oso, por ejemplo) o de animales contra hombres a pie. El animal más exótico es un león, pero los osos y los jabalíes son lo suficientemente duros. Se luchan desafíos.

El segundo día es la melé, durante la cual sir Tristán es imparable. Está inspirado, aparentemente, por la misteriosa dama cuyo pañuelo lleva atado en el brazo de la espada.

Un día después del torneo, sir Tristán está inquieto, quizás ansioso. Los caballeros jugadores pueden invitarlo a ir de aventuras con ellos, si lo desean. Se detiene un momento, pero rápidamente se vuelve y acepta.

— Necesito algo de distracción — dice —. Será bueno que me vaya.

EL CAMINO A PENINGUES (EVENTO SECRETO)

Morgana el Hada sigue teniendo a Lancelot prisionero en su torre en el Bosque Perilous. Sin embargo, gracias a la ayuda de una doncella que lo ama, Lancelot escapa de nuevo.

Lancelot sale del Bosque Perilous y se dirige a Peningues para participar en el torneo del Duque Randle. En el camino se encuentra con Mordred y juntos cabalgan con buen ánimo. Entonces un sacerdote los sorprende y les revela el secreto del nacimiento de Mordred, luego profetiza los terribles eventos que instigará como «el hijo más perverso del mundo». Sir Mordred lo asesina en un ataque de rabia. Después de echar espuma por la boca y de temblar, Mordred se

recupera y le hace jurar a Lancelot que nunca revelará lo que acaba de escuchar. Luego continúan hacia el torneo.

Ten en cuenta que el descenso de Mordred hacia el mal empieza en este momento, pero nunca nadie, excepto Lancelot, conoce la causa de ello, hasta que el propio Mordred lo revela en cierto momento del futuro (ver «Los hijos de Arturo» al principio de este capítulo para más información).

EL TORNEO DE PENINGUES

Fuente: *Vulgata IV*.

Patrocinador: Duque Randle.

Tipo: Estilo protoclásico, regional.

Equipos: Gales contra todos los que vengan.

Premio: Un anillo de oro enjoyado (10 £).

Este torneo, celebrado en la ciudad de Peningues (actual Frodsham), es uno de los primeros que incluye elementos del popular estilo clásico que llegará pronto. Muchos caballeros de la Mesa Redonda están presentes, incluido Lancelot, a quien todos reciben calurosamente. Muchas otras personas importantes también están presentes. Los caballeros de la Mesa Redonda deciden dividirse en partes iguales en cada bando, pero, de acuerdo a sus juramentos, no lucharán entre ellos. Esta es una oportunidad para que los caballeros jugadores ganen Gloria extra si pueden derrotar a alguno de los Grandes Caballeros.

Jugad todo el torneo. Es tan grande y notable que la gente ha venido desde lejos, quizás incluyendo amantes, viudas y enemigos. Hay un mercado de lujo y otro normal, donde los campesinos se apiñan y atienden sus propias actividades pintorescas.

En la melé, sir Mordred lucha como si se hubiera vuelto loco. Está claramente inspirado e incluso con el asta rota de su lanza de justa logra vencer a buenos caballeros. Tira su escudo, apartando a bravos hombres a su paso en su frenesí. Los caballeros de la Mesa Redonda caen bajo sus golpes. Incluso se arranca el yelmo en la liza, lo tira y ataca a más caballeros de la Mesa Redonda. Los que se resisten caen.

¿Dónde está Lancelot?

Percepción. Éxito = está haciendo sus hazañas habituales, pero siempre en el lado contrario de la liza. Crítico = parece evidente que está evitando a Mordred.

Al final del día es sir Mordred de Lothian quien es nombrado campeón. Tiene cortes y arañazos, pero no está herido y tampoco parece feliz o triunfante. De hecho, todavía parece lo suficientemente furioso como para morder el anillo de oro con el que se le ha premiado. No habla con nadie, simplemente los espanta gruñendo, dejando a los que se acercan a felicitarlo con la palabra en la boca. Ni siquiera sus hermanos pueden hablar con él. En el banquete, enseguida se emborracha y se desmaya.

UNA CONCEPCIÓN (EVENTO SECRETO)

Fuente: Malory XI, 1-3.

Sir Lancelot, de aventuras en el Yermo, vive muchas aventuras y acaba en el Castillo de Carbonek en Listeneisse.

Ahí conoce a Lady Elaine, la joven y hermosa hija del rey, que está enfermo y ausente.

Esa noche, la Dama Brisen, una poderosa hechicera que vive allí, le lanza un conjuro a sir Lancelot para hacerle pensar que la Princesa Elaine es la Reina Ginebra y que olvide sus votos de caballería gentil, romance y lealtad. Cuando la virgen de 18 años seduce a Lancelot, él consiente.

Se despierta alarmado, se viste y recoge sus cosas rápidamente. Se marcha después de una despedida que es demasiado corta para decir que es correcta.

EL DRAGÓN ROJO

En el cielo se ve un gran portento: un dragón rojo (el cometa Halley) vuela por el cielo. Todo el mundo lo observa. Adivinos y profetas rivalizan por nombrar su significado. Algunos dicen que presagía el nacimiento o la concepción de un gran héroe que ayudará a todos los seres humanos. Otros, que es un símbolo de desastre, ya sea por la muerte de un gran hombre o por el nacimiento del peor villano jamás nacido.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Todo el mundo habla de Mordred. Sus acciones en el torneo fueron escandalosamente imprudentes. Debe de haber sido embrujado, ya que su personalidad ha dado un mal giro».

Salisbury: «Voy a despejar algunas tierras alrededor de Vagon. Aseguraos de enviar a los caballeros para cerciorarnos de que no hay nada escondido en los bosques que asuste a mis trabajadores».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Año 535

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot a principios de año, luego en Carlion en primavera y de nuevo en Camelot en invierno.

INVITADOS ESPECIALES

Ninguno en particular.

FUERA DE CAMELOT

Sir Lancelot.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

¿Alguien que no sea Lancelot derrotó a sir Turquine? Si es así, este es un posible candidato para la Mesa Redonda.

COTILLEO

—¿Veis? Os lo advertí, chicas. ¿Y no confirma ese dragón rojo que yo estaba en lo cierto?

—O sea, ¿quieres decir que el dragón rojo apareció en el cielo para advertirnos de que el Diablo va a venir porque esta — señala — siempre está hablando de amor y esta otra — apunta con la cabeza — de sexo? ¿Es eso?

—Sabes que no solo hablan, ¡también actúan! Oh, ¿por qué? ¡Este palacio es una cloaca de inmoralidad! ¡Caballeros y doncellas, nobles y sirvientas, oficiales y mujeres nobles! ¿Adónde llevará esto al rey y a la reina?

—¿He oído que tu hermano va a ir a Irlanda?

—Hay muchas oportunidades allí, sí.

—¿Y qué pasó en Cornualles? ¿El rey se casó? Con una dama irlandesa, ¿no?

—¿La reina se ha comprado perros nuevos?...

NOTICIAS

Kay: «Me han dicho que el dragón rojo era un truco de alquimia. Helyes, la bruja de Galeholt, me dijo que era porque el gigante mago de Islandia estaba hirviendo azogue».

Griflet: «El dragón rojo no es otra cosa que el estandarte de Pendragón, el gran dragón rojo de los britanos. Debe de haber sido enviado para sembrar el terror en los corazones de nuestros enemigos. Aprovecharemos la oportunidad para hacer que la gente se guarde de una carrera como mercenarios».

Gawain: «Sabía que habría sido mejor tener solo una amante, pero, francamente, lo encuentro demasiado difícil. Además, ¡no amo a esas mujeres por un estúpido juego de corte! ¡Es real!».

CONVERSACIÓN REAL

«Vamos a ordenar que el estandarte de Pendragón y que los antiguos dragones rojos de las legiones se lleven en procesión por el reino para asegurarles a todos que la aparición en el cielo es un gran augurio para nuestro reino».

INTRIGA

El Rey Arturo envía una comitiva a Francia para negociar una boda para su hijo. El rey francés no solo se niega, sino que mutila a los heraldos que le han llevado esta primera consulta. Luego pide que le envíen a ese gran hombre a su lado para poder cortarle las manos del mismo modo.

EVENTOS

En esta parte de la campaña, el director de juego va a tener que narrar mucho, pero siempre debería intentar hacer que los caballeros jugadores se involucren en las acciones todo lo posible.

Si los caballeros jugadores han venido de fuera de la corte, el director de juego debería tenerlos allí un día. Deben interactuar con Kay para conocer su horrible temperamento de primera mano, conocer al cortés y extrovertido Ywaine y ver que hay dos enanos en la corte, ambos sirviendo a la reina, pero curiosamente mudos.

Poco después, la corte hace el equipaje y se desplaza de Camelot a Carlion para hacer un cambio de escenario.

EL CABALLERO CESTA

Un maravilloso día de primavera, la Reina Ginebra anuncia que la comida de por la mañana tendrá lugar en el jardín, con ella y sus criadas sirviendo. Los sirvientes se afanan poniendo mesas en forma de U con la mesa de la reina en el centro del final de la U. El rey y muchos de la corte se unen a ella.

Los caballeros jugadores están invitados al almuerzo (si no parecen lo suficientemente famosos para ello, entonces es porque la reina desea tener la oportunidad de ver a todos los caballeros del rey en la corte).

Ywaine se une a los caballeros jugadores y se sienta con ellos durante la comida. Aunque Ywaine está aquí para que el director de juego lo utilice para hacer que fluya la línea argumental, si cualquiera de los caballeros jugadores quiere hacer espontáneamente las cosas que este hizo en la historia original, el director de juego debe darle este mérito por todos los medios.

En mitad del banquete, un caballero con una cota de maila entra en el jardín cabalgando. Su escudo es color negro azabache y no lleva ningún blasón (no tiene sentido hacer una tirada de Heráldica). El extraño cabalga hasta el centro de las mesas en U, desmonta y se arrodilla delante del rey. Todo el mundo está callado, como demanda la cortesía. Luego, el extraño se levanta y anuncia en voz alta que ha venido a retar a uno de los caballeros de Arturo en combate singular. Cualquiera lo hará. Empieza a hacerle una reverencia a Ginebra, pero de repente agarra su copa y le tira el vino a la cara.

—Permitid que cualquier hombre que desee vengar este acto se encuentre conmigo en el prado fuera de las murallas — dice — y que luche a muerte por esta copa.

Con eso, salta sobre su caballo y se va al galope.

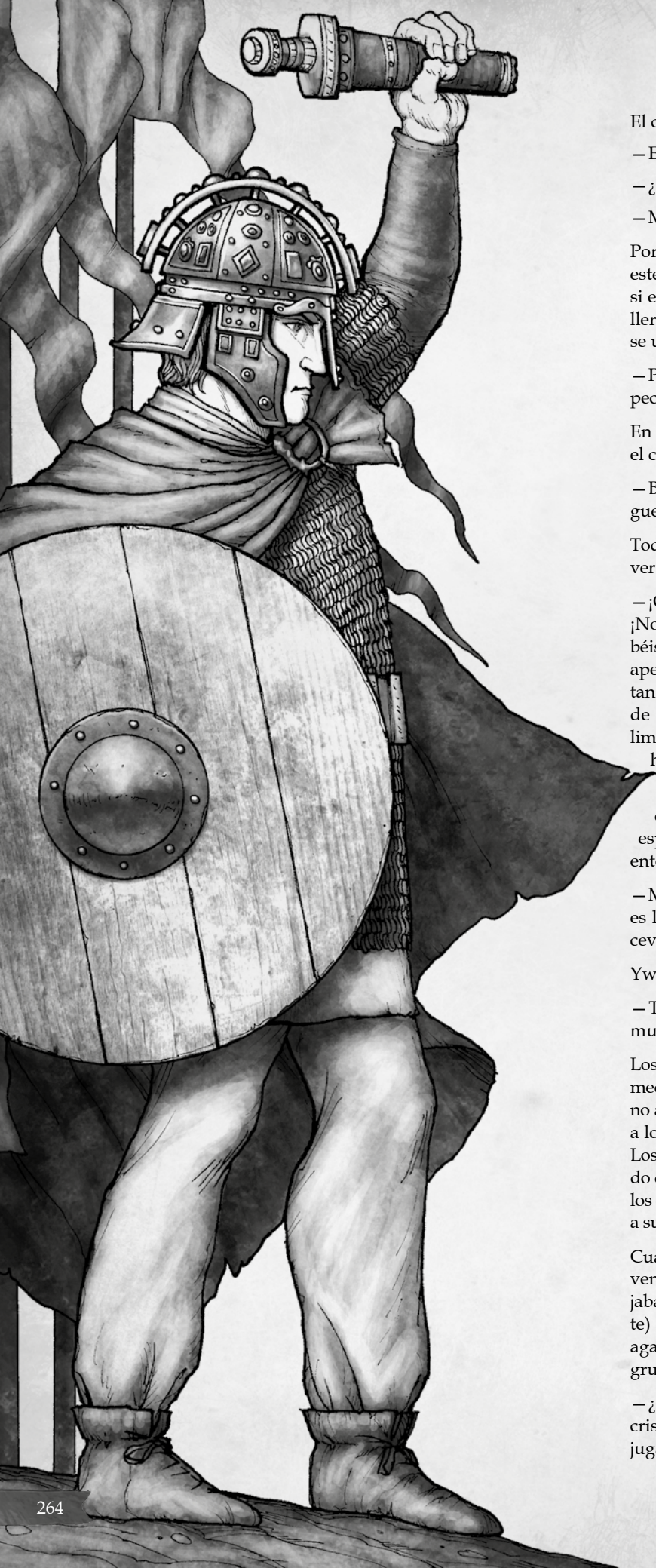
Mientras los dos enanos mudos ayudan a la reina a secarse la cara y las ropas, todos los caballeros se levantan de un salto y se apelonan, rogándole a la reina que los elija como su campeón. El director de juego debe animar a cualquier caballero jugador que desee unirse. Finalmente, Kay se pone de pie y les grita a todos que se callen y dejen que la reina hable. Muchos caballeros dan un paso al frente buscando ser oídos.

Oratoria -10. Éxito = la reina escucha tu súplica, pero sigue indecisa. Crítico = te elije para que vengues su honor.

De repente, entre toda esta confusión, aparece una visión muy extraña. Un hombre joven, se le nota su primer bigote y su ropa está sucia y desgastada, ha entrado montado en un jamelgo viejo y huesudo con unas alforjas de mimbre como silla. Lleva el equipo más peculiar que los caballeros han visto nunca: parece como si hubiera utilizado palos, ramas de sauce, tiras de ropa vieja y trozos de cordel para imitar la armadura y los accesorios del equipo de los caballeros. ¡Un caballero cesta!

Cualquier caballero que fuera a la aventura de BANDIDOS EN GWYNNED en el 532 debe intentar reconocer al muchacho.

Reconocer -5. Éxito = recuerdas haber visto a este joven campesino, cuando era un mero muchacho, en Gales, hace unos años. Ha crecido *considerablemente* y ahora es un joven corpulento.



El chaval se dirige, insolente, a Kay y dice:

— Eh, aquí, tú, el alto de allí, ¿dónde está Arturo?

— ¿Y qué queréis vos de Arturo? — le espeta Kay.

— Mi madre me dijo que viniera aquí y me hiciera caballero.

Por ahora, toda la comitiva está empezando a burlarse de este tipo desaliñado, todos excepto Ywaine, que mira como si estuviera tratando de recordar algo importante. Los caballeros jugadores deben hacer tiradas de Clemente para ver si se unen o se contienen de la burla.

— Por mi fe — gruñe Kay —. ¡Habéis venido aquí con un aspecto un tanto desaliñado, chaval!

En este momento, los dos enanos corren y se inclinan ante el chaval.

— Buenos días os dé Dios — dicen —, justo Perceval, jefe de guerreros y flor entre los caballeros.

Todavía desconcertado por haber visto a un malvado caballero verter vino sobre su reina, el temperamento de Kay se quiebra.

— ¡Oh, buen Dios! — vocifera Kay —. ¡Y cosa buena es esta! ¡No habéis dicho ni una sola palabra todo el tiempo que habéis estado aquí y ahora estáis llenando de alabanzas a este apestoso chaval! — Kay se balancea, golpeando a cada enano tan fuerte que caen al suelo. Sir Ywaine (junto con cualquiera de los caballeros jugadores que tenga un sentido del juego limpio) se pone en pie de un salto y avanza, pero Kay ya se ha vuelto contra Perceval, que permanece en su sitio.

— En cuanto a vos — gruñe Kay —, si tenéis tantas ganas de ser un caballero, entonces id tras el caballero que está esperando en el prado. Matadlo y traed la copa que lleva, y entonces seréis un caballero, por supuesto.

— Muy bien, entonces, Tipo Alto — responde Perceval —. Eso es lo que haré. — Antes de que nadie pueda detenerlo, Perceval se da la vuelta y se marcha, dejando a su jamelgo atrás.

Ywaine corre hacia los caballeros jugadores y les dice:

— Tenemos que detener esto. ¡Van a matar a ese pobre muchacho!

Los caballeros jugadores con sentido del honor aceptarán de inmediato. Si se levantan para ir, consiguen una marca de Justo. Si no actúan espontáneamente, el director de juego debe pedirles a los jugadores que hagan tiradas de Justo por sus caballeros. Los que tienen éxito van detrás de Ywaine cuando sale corriendo del fuerte. Todos los demás siguen pidiéndole a la reina que los elija para que vayan a vengarla. La mayoría ya han enviado a sus escuderos para que les traigan sus armas y armaduras.

Cuando Ywaine y los caballeros jugadores llegan al prado, ven que el malvado caballero yace muerto en el suelo. Una jabalina (un palo afilado con una punta quemada, realmente) asoma por uno de los *ocularia* de su yelmo. Perceval está agachado junto a él y examinando su armadura. Cuando el grupo llega, les dice:

— ¿Por qué este hombre lleva una camisa de metal? ¿Es un cristiano haciendo algún tipo de penitencia? — Ywaine o los jugadores pueden responder.

El director de juego debe representar a Perceval aquí como a un joven muy ingenuo pero intrínsecamente inteligente. No es estúpido, simplemente es terriblemente ignorante. Es descortés solo porque no ha estado en la corte antes. Por ejemplo, Perceval recuerda el nombre de todas las partes de la armadura de su encuentro anterior, pero no sabe cómo quitársela o ponérsela. Les dice que mató al caballero clavándole en el ojo una de sus toscas lanzas.

Percepción. Éxito = ves que la lanza le ha atravesado la cabeza al tipo y una parte de la punta ha abollado la parte trasera del yelmo.

Perceval les pregunta a los caballeros jugadores si se puede quedar con la armadura y el caballo.

—Lo he derrotado, así que ahora es mío, ¿no? —pregunta el chaval. Está en lo cierto, por supuesto—. Entonces, ¿me ayudaréis a ponérmela? —La armadura lo intriga. El grupo tiene que ayudar a Perceval a ponerse su equipo recién adquirido y enseñarle cómo tiene que sacar la espada de la vaina.

Si ninguno de los caballeros jugadores invita al chaval a volver a la corte y a presentárselo a Arturo, Ywaine lo hace.

—¡Me avergonzaría si fuera! —responde Perceval—. Tomad la copa y decidle a Arturo que donde quiera que vaya, siempre seré su hombre. Pero no pondré un pie en su corte hasta que no me encuentre con ese Tipo Alto en combate y vengue su injuria a los dos enanos.

Perceval le tiende la copa a un caballero jugador, monta en el caballo de batalla capturado y se marcha, dejando a los caballeros atrás. Cuando el grupo regresa a la corte, el director de juego debe dejar al caballero jugador que le cuente la historia a la reina.

Percepción. Éxito = te das cuenta de que, aunque Kay está poniendo buena cara, de cierto modo está atemorizado por este reto de un hombre capaz de matar a un caballero completamente armado sin ir montado a caballo y utilizando solo un palo afilado.

Si los caballeros jugadores siguieron a Ywaine por voluntad propia (esto es, los que no necesitaron tiradas de Justo para motivarlos), Ginebra los elogia públicamente. También le reprocha a Kay haber golpeado a sus enanos, que, afortunadamente, se han recuperado.

Cuando Kay se calma, los enanos cuentan la historia de la infancia de Perceval, ya que, según parece, una vez fueron parte de la corte del Rey Pellinore. Un druida les lanzó una maldición por la cual no podrían hablar hasta que no volvieran a ver a Perceval de nuevo y han estado buscándolo durante años. Están bastante felices de que la maldición se haya acabado y cuentan esta historia:

—Perceval era el séptimo hijo legítimo del Rey Pellinore. El rey y muchos de sus hijos fueron asesinados en las guerras y la condesa acabó enajenada por su dolor. Juró que el último de sus hijos nunca sería un guerrero. Huyó a los densos bosques con solo un par de criados de confianza que juraron que nunca le nombrarían las armas o la guerra al niño.

»Perceval creció con el bosque, con su madre y sus sirvientes como única compañía. Aunque la sangre de un guerrero siempre

sale a la luz. Obviamente se ha esforzado, ha crecido fuerte y ha comido bien. Ha estado esperando para probarse a sí mismo.

Gloria: 15 para aquellos caballeros que voluntariamente fueran con Ywaine para seguir a Perceval.

LAS VICTORIAS DE PERCEVAL

Nota: En esta sección, el director de juego tiene dos opciones: pasarla rápidamente en tiempo narrativo o dividirla añadiendo pequeñas batallas contra las incursiones irlandesas, justas en la corte y similares. Si eliges añadir acción, recuerda que sería una pena para un jugador perder a un personaje en una situación de relleno cuando el verdadero peligro se encuentra justo delante.

Pasan varios días tras la partida de Perceval. Una mañana, mientras Arturo celebra la corte en su Gran Salón, llega un caballero.

Reconocer. Éxito = es un caballero menor desconocido de alguna corte insignificante.

Herido y magullado, se arrodilla humildemente a los pies de Arturo.

—Una vez fui un hombre malvado —dice—, proclive a asaltar viajeros y a hacer daño a buenas doncellas, pero luché con un joven caballero llamado Perceval. Cuando me derrotó, le rogué perdón, el cual me concedió en los siguientes términos: que viniera a vos, que renunciara a mis malvados modos y que me hiciera cristiano. Estoy aquí para completar mi juramento.

—¡Por mi fe! —dice Arturo—. Os bautizarán inmediatamente.

—Mi humilde agradecimiento, el más noble de los reyes. Perceval también me dijo que le entregara este mensaje: que le dijera a alguien que él llama el Tipo Alto que pronto se encontrará con él para vengar la injuria a los dos enanos.

Los caballeros jugadores no necesitan hacer una tirada de Percepción para ver que Kay se ha quedado blanco.

Este caballero es solo el primero de las conquistas de Perceval. Durante las siguientes tres semanas, nada menos que 15 caballeros y villanos derrotados llegan a la corte para rogarle perdón a Arturo y enmendar su comportamiento. Todos le entregan el mismo mensaje a Kay. Conforme pasa el tiempo, los enanos parecen más y más petulantes y Kay empieza a evitar al resto de caballeros todo lo posible.

Si el director de juego quiere un poco de acción aquí, puede hacer que los jugadores hagan tiradas de Clemente. Fallar indica que el caballero simplemente no puede evitar hacerle alguna observación desagradable a Kay. Este reta inmediatamente a ese caballero jugador a una justa.

Finalmente, una noche, cuando la corte está celebrando un banquete, llega el dieciseisavo caballero. Con él va una dama, cuyo esposo fue recientemente muerto por este caballero ahora redimido. La dama alaba el coraje y la virtud de Perceval con tal exaltación que Arturo se pone en pie y se dirige a los caballeros reunidos.

—Por el Altísimo —dice el rey—. Kay, hiciste una cosa muy estúpida echando a ese chaval, pero sé muy bien que no eres cobarde. Salgamos a buscar a Perceval. Cuando

lo encontremos, tú y él podréis haceros lo peor el uno al otro y acabar este asunto de una vez por todas. Y mientras cabalgamos en nuestra búsqueda, espero que todos los caballeros leales hagan alguna gran hazaña de prestigio, ya que, mientras hemos estado sentados aquí en la corte, el joven Perceval nos ha puesto en evidencia a todos.

PRIMAVERA: CUERNO DE LA CASTIDAD

Fuente: Malory VIII, 34.

Morgana el Hada crea un hermoso cuerno para beber bañado en oro. Es mágico, ya que cualquier mujer que beba de él lo derramará sobre sí misma si le ha sido infiel a su esposo. Se lo da a uno de sus caballeros, con instrucciones de que lo lleve a Camelot y rete a las mujeres de la corte a que beban de él.

Cuando el caballero está viajando hacia la corte, se encuentra con sir Lamorak, quien le pregunta por sus asuntos y se entera de esta travesía de honor. Le ordena al caballero que vaya a la corte del Rey Mark en lugar de a Camelot. El caballero obedece.

En la corte de Cornualles, cien mujeres beben del cuerno: de todas ellas solo cuatro no derraman nada sobre sí mismas..., y la reina no es una de las cuatro. El Rey Mark está enfurecido, ya que ve que esto es la prueba de que la Reina Isolda le ha sido infiel. En un ataque de celos, ordena que su esposa y las otras 95 mujeres sean quemadas en la hoguera por su infidelidad. Sin embargo, su corte lo convence para que se calme. Le indican que se trata de una cosa de brujería, hecha por una perversa bruja que odia todo lo que es bueno. Juran encargarse de Morgana si alguna vez sus caminos se cruzan con ella y al final convencen al rey.

Sin embargo, Tristán concibe un odio por sir Lamorak por esto, ya que sabe que este envió el cuerno a Cornualles específicamente para exponerlo a él ante el rey.

VERANO: UNA PRUEBA DIFERENTE

Fuente: Malory VIII, 34.

Sir Tristán tiene un enemigo, sir Andred, entre sus parientes. Sir Andred sospecha de Tristán y espía al joven caballero, descubre que visita a la Reina Isolda casi todas las noches. Una noche, con una docena de hombres armados, entra en la habitación de la reina y encuentra a Tristán desnudo y en la cama con la reina. Los han cogido en adulterio.

El Rey Mark está enfurecido, por supuesto. Tristán es llevado a juicio a una pequeña capilla junto al mar. Sir Andred hace la acusación y sir Tristán se lamenta por la falta de amor de su familia. Se defiende diciendo que él había rescatado el reino de sir Marhaus, que se le prometió que se le trataría bien y no está siendo así. Indica que es el mejor caballero de entre ellos, ya que nadie más tuvo el valor para enfrentarse a sir Marhaus. Sir Andred es implacable y, desenvainan su espada, declara que Tristán morirá. Dos caballeros sujetan las manos de Tristán, pero él los golpea entre ellos y forcejea con Andred, hasta que le tira la espada y lo deja inconsciente. Cuando los otros caballeros gritan, muchos hombres entran corriendo en la capilla y sir Tristán, aún desnudo, salta al mar desde una ventana.

Sus hombres lo encuentran, lo rescatan y le cuentan que la reina ha sido llevada a una cabaña de leprosos como

prisionera. Una noche, Tristán se cuela a hurtadillas y la rescata. Viven un tiempo en los bosques, pero una flecha envenenada hiere a Tristán y, mientras está ausente, el Rey Mark vuelve a atrapar a Isolda.

Sir Tristán está gravemente herido por el veneno, incapaz de actuar, pero se entera de que existe una gran sanadora en Bretaña, hija del Duque Hoel. Tristán se embarca hacia Bretaña y, después de un tiempo, ella lo cura. Se llama Isolda le Blanches Mains («de las Manos Blancas»).

UN MARAVILLOSO NACIMIENTO (EVENTO SECRETO)

En el centro del Yermo, en un castillo que cambia, donde vive el Rey Pescador, guardián del Santo Grial, Lady Elaine da a luz a un niño. Había sido virgen hasta hace nueve meses, cuando Lancelot la visitó en la corte, y ahora es una amante abandonada. El nombre que le da al niño es Galahad.

Es castillo permanecerá oculto para todos los ojos extranjeros durante otros diez años más.

CORTE DE NAVIDAD

Sir Lancelot aparece en Camelot una noche fría. Todo el mundo está especialmente contento por verlo de nuevo, el rey y la reina lo reciben ellos mismos. Durante el invierno, la corte está animada por su presencia hasta tal punto que cualquier caballero jugador presente puede añadir un punto extra a dos habilidades cortesanas cualesquiera.

Real: La prima de Ginebra, Lady Elyzabel, ha sido encarcelada injustamente por su esposo en Francia. Su criada ha vuelto, fingiendo que está enferma, pero realmente intentaba traer el mensaje a su prima. La gente está enfurecida.

Salisbury: «El rey me ha hablado sobre el número de caballeros que podría enviar a Francia el año que viene. Dijo que estaba pensando en enviar a un tercio de los caballeros durante el triple de tiempo de servicio normal. ¿Qué pensáis de esto, caballeros?».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres tienen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Año 536

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Sir Lancelot.

Los líderes del ejército de Arturo.

FUERA DE CAMELOT

Nadie en particular.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Ninguno en particular.

COTILLO

—¡Pobre Elyzabel! ¡Esos franceses son unos salvajes! ¡Ojalá fuera hombre para poder ir a matarlos!

—Oh, cuánto te gusta la guerra cuando está lejos, ¿no? ¿Quién es la salvaje?

—¡Yo no! Yo no hago nada malo, no seas tan extremadamente mojigata.

—¿Sabéis? Mi hermana me ha dicho que vio a Lancelot por ahí una noche, ya tarde, la semana pasada. ¿Qué podría estar haciendo deambulando por los salones en camisión después de que se pusiera la luna?

—Bueno, yo creo que es un hombre melancólico y probablemente por la noche se pase las horas deambulando por los salones componiendo poesía y planeando matar dragones.

NOTICIAS

Kay: «Sabéis que es necesario. Han ido demasiado lejos. ¡Debemos tener más vino de Burdeos!», se ríe amargamente.

Griflet: «La guerra en Francia sacará lo mejor de todos nosotros. Veremos si esos torneos nos han mantenido en forma, como dicen».

Gawain: «Elyzabel es solo una de los muchos britanos agraviados en Francia. Nuestro honor nos llama a vengarlos y a llevar algo de buena civilización a esos reyes francos».

CONVERSACIÓN REAL

«No nos vamos a dedicar a saquear y matar. No haremos más que lo necesario para alimentar al ejército y para que el viaje sea provechoso».

INTRIGA

El rey se ha estado preparando para esta guerra durante un año. La flota está lista y hay muy poca prisa por andar reuniendo mercenarios y suministros. Francia es una anarquía con muchos reyes y está lista para ser saqueada.

EVENTOS

Este año Arturo ataca Francia para liberar a Lady Elyzabel, la prima de Ginebra.

AVENTURA: LA SEGUNDA GUERRA FRANCESA

Durante este tiempo, las tropas de Arturo asaltan y toman la ciudad de Ruan. Finalmente, a mediados de verano, acampan para asediar París. Colocan muchas máquinas en ambos lados del río y bombardean la ciudad día y noche. Al final, el ejército francés llega desde el sur para luchar.

Nota para el director de juego: Para preparar la guerra, vuelve al año 526, cuando Arturo invade Francia como preludio para atacar Roma (utiliza los mismos cuadros, eventos y tablas).

BATALLA DE PARÍS

Duración de la batalla: 8 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.



Sir Lamorak

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 23)

El Rey Childebert (Batalla = 10)

Modificadores

Ninguno.

La lucha

Ronda 1: Primera Carga.

Rondas 2-8: Normales.

Después de la batalla

Vencedor: El Rey Arturo. Victoria decisiva.

Botín: 1 caballo de batalla andaluz, 1 caballo de batalla, 3 rocines, 7 £ en bienes.

Gloria: 45 por ronda, ×2 por ser una victoria decisiva.

LOS PRISIONEROS DE PERCEVAL

A lo largo del verano, más prisioneros siguen llegando en grupos a la corte, todos derrotados por Perceval. Vale la pena destacar que, mientras que Perceval envía todos los prisioneros al rey, Lancelot los ha enviado todos a la reina.

Muchos caballeros llegan débiles a la corte de Arturo, donde se rinden a sus oficiales (ya que el propio rey está ausente) y les cuentan cómo los derrotó el joven Perceval. ¡Están avergonzados porque Perceval les confesó que ni siquiera era un caballero!

GUERRA EN CORNUALLS (BRETAÑA)

Fuente: Malory VIII, 3.

Sir Tristán está exiliado en la corte del Duque Hoel de Cornualles, Bretaña. Mientras el Rey Arturo está guerreando en Francia, el Rey Conon de Vannetais ataca al Duque de Cornualles, que está muy superado en número. Sir Tristán ayuda a Hoel contra Conon, y su valentía, liderazgo y destreza en la lucha consiguen derrotar en varias ocasiones a Conon, que acaba retirándose.

LA LIBERACIÓN DE GANIS

El clan de Ganis ha estado viviendo en el exilio en la corte del Rey Arturo durante al menos 20 años. Después de derrotar al rey francés, el Rey Arturo se queda en París para recibir homenaje y recoger su tributo, después de lo cual vuelve con su ejército a la costa de Normandía y preparan el viaje de vuelta a casa.

En cambio, el clan de Ganis tiene planes mayores: tienen el permiso del rey para quedarse en el continente y reunir voluntarios para otra campaña en Ganis. Muchos caballeros se ofrecen voluntarios y por ello participan en la conquista. El Conde Pharien de Trebes es el principal defensor y se niega a batallar, por lo que se refugia en sus castillos. Aun así, cae por el asedio (o por las acciones de los nativos que quieren el regreso de los gobernadores de Ganis).

Benoic y Burdeos, así como muchos castillos, son liberados antes de que llegue el invierno.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¡No podemos esperar a conocer a este Perceval! Podría ser otro Lancelot por todos los estragos que ha ocasionado entre los bandidos. ¡Sin duda se convertirá en un gran caballero si sobrevive los próximos años!».

Salisbury: «Los caballeros del clan de Ganis tienen un plan para Francia. Analicemos si merece la pena enviar algunos hombres ahí como inversión: ¿cuánto botín creéis que podréis traer? Debemos ir pronto, antes de que se lleven todo el botín fácil».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres tienen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Año 537

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Lady Elyzabel (que se está recuperando muy bien, gracias).

FUERA DE CAMELOT

Lancelot y la mayoría del clan de Ganis, que están en Francia liberando sus tierras ancestrales.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

¿Hay algún caballero jugador que sea un héroe de la guerra francesa?

COTILLEO

— ¡Estoy tan contenta de que los franceses sean tan cobardes! No creo que hubiera estado contenta si los hombres se hubieran pasado allí todo el invierno, como la última vez que fueron allí.

— Fueron hasta Roma, querida, ¿te acuerdas? Pero sí, fue mucho tiempo.

— ¡Y están en casa y lo suficientemente felices para permitir la corte de amor!

— Sí, pero ¿no es una pena que Lancelot se haya vuelto a ir? ¿No debería estar presente en esto como el gran amante casto de la corte?

NOTICIAS

Kay: «¡Este lugar parece haberse ido al infierno! ¡Tengo que poner en forma a esta tripulación para trabajar para un rey!».

CONVERSACIÓN REAL

«Alguna gente ha expresado su sorpresa de que no hayamos intentado ocupar las tierras conquistadas de Francia. Deseamos informar a esa gente de que ocupar tierras extranjeras siempre conduce al odio y a la perdición. Estamos satisfechos con el botín».

INTRIGA

Los ingresos de la guerra han sido considerables, más de lo que esperaba el rey.

EVENTOS

Sir Tristán se casa con Isolda le Blanches Mains, la hija del Duque Hoel. Se celebra una gran boda y el duque patrocina un torneo a continuación, al cual acuden caballeros de todo Cornualles (Bretaña). Muchos caballeros britanos también asisten al volver de las guerras de Ganes.

EL TORNEO DE LA BODA DE CORNUALLES (BRETAÑA)

Fuente: Malory VIII, 37.

Patrocinador: Duque Hoel.

Tipo: Estilo protoclasico, regional.

Equipos: Cornualleses contra todos los que vengan.

Premio: Una copa de plata (10 £).

Canon: Sir Tristán gana y se le declara campeón.

LA GRAN CORTE DE AMOR

Ahora, mientras todo el mundo todavía cree que Lancelot y Ginebra son castos, es un buen momento para celebrar una corte de amor a gran escala. De todos modos, este no debería ser el primer evento de este tipo que se celebra: si los caballeros son amantes, deben haberse sometido a esto antes, al menos en la versión corta. Mira la sección «La corte de amor» al principio de este capítulo para coger ideas y eventos que pueden suceder. Dependiendo de sus jugadores, el director de juego puede inventar algunas preguntas de amor para los personajes románticos y ver si son honrados en público o avergonzados.

NUEVAS REGLAS DEL ROMANCE

Durante este año (537), las cortes de amor de Ginebra han acumulado muchos cambios, que las juezas han debatido durante mucho tiempo y han aceptado en el canon del amor.

EL CANON DEL ROMANCE

1. El matrimonio no es una excusa real para no amar.
2. El que no es celoso no puede amar.
3. Nadie puede estar atado a un doble amor.
4. Es bien conocido que el amor siempre está aumentando o disminuyendo.
5. No hay deleite en actuar en contra de la voluntad de un amante.
6. Los chicos no aman hasta que no alcanzan la edad de la madurez.
7. Cuando un amante muere, al superviviente se le requiere un luto de dos años.
8. Nadie debería estar privado de amor sin la mejor de las razones.

9. Nadie puede amar a menos que esté impulsado por la persuasión de amor.
10. El amor es siempre un extraño en el hogar de la avaricia.
11. No es adecuado amar a una mujer con la que uno estaría avergonzado de intentar casarse.
12. Un verdadero amante no desea besar con amor a nadie excepto a su amada.
13. Cuando se hace público, el amor rara vez prevalece.
14. El éxito fácil del amor hace que sea poco valioso: la dificultad de lograrlo es lo que le da valor.
15. Todos los amantes suelen palidecer en presencia de su amada.
16. Cuando un amante percibe una mirada de su amada, su corazón palpita.
17. Un nuevo amor saca a otro.
18. Solo el buen carácter hace que un hombre sea digno de amor.
19. Si el amor disminuye, cae rápidamente y rara vez revive.
20. Un hombre enamorado siempre está inquieto.
21. Los verdaderos celos siempre incrementan el sentimiento de amor.
22. Los celos incrementan cuando uno sospecha de su amante.
23. Aquel que es llevado por el sentimiento de amor come y duerme poco.
24. Todos los actos de un amante acaban en el pensamiento de su amada.
25. Un verdadero amante considera que nada es bueno, excepto lo que piensa que le agrada a su amada.
26. El amor no le puede denegar nada al amor.
27. Un amante nunca puede tener suficiente del consuelo de su amada.
28. Una leve presunción provoca que un amante sospeche de su amada.
29. Un hombre llevado por la pasión desmesurada normalmente no ama.
30. Un verdadero amor está constantemente y sin interrupción poseído por el pensamiento de su amada.
31. Nada prohíbe que una mujer sea amada por dos hombres o un hombre por dos mujeres.

De *A Middle English Anthology* (Detroit: Wayne State UP, 1985), la adaptación de Ann S. Haskell de «El arte del amor cortés» de Andreas Capellanus en *De Amore*.

Una pregunta que seguro que se puede hacer es esta:

P: Si un caballero tiene una dama y ella se casa por matrimonio concertado, ¿debe dejarla?

R: Un verdadero amante no debería dejarla, ya que el matrimonio no excluye el verdadero amor.

Esto es, claramente, una referencia directa a las acciones del famoso sir Tristán. Cuando la corte de amor condena sus acciones, los caballeros y las damas hablan de ello por todas partes y finalmente llega a oídos de Tristán.

Después: En las semanas que suceden al torneo de Cornualles y la gran corte de amor, la felicidad de Tristán se interrumpe cuando escucha que muchos de los caballeros de la Mesa Redonda están hablando mal de él porque ha traicionado a su verdadero amor. Este pensamiento se arraiga en Tristán y hacia el final del año se va a cazar y nunca vuelve. Abandona a su reciente esposa y se embarca hacia Logres.

TORNEO DE ROCHESTER

Este torneo, celebrado en Kent, está lleno de caballeros que desean equilibrar los efectos de la corte de amor con su masculinidad y deber de caballeros.

Patrocinador: El Conde de Kent.

Tipo: Estilo clásico, regional.

Equipos: Los condados del este de Logres contra todos los demás.

Premio: Un magnífico halcón (+2 a Cetrería).

Resultados: Lo que determinen los dados.

VISITA AL CASTILLO DEL GRIAL (EVENTO SECRETO)

En algún momento de este verano, Perceval visita el Castillo del Grial y falla al hacer la única pregunta que habría curado al misterioso rey y a la tierra. Se despierta durmiendo en un mero suelo con su caballo y su equipo cerca.

Sin saberlo él ni nadie más, este evento libera al Yermo de los confines de Listeneisse, así que empieza a extenderse lentamente por la isla (ver Capítulo 5).

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Todo está dentro de lo normal, aunque el año ha tenido sus más y sus menos».

Salisbury: «Las mujeres realmente están encantadas de tener las cortes de amor, ¿no? ¡Mi mujer encuentra muy placentero tener algo que equilibre la rudeza y las caídas de los torneos!».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres tienen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Año 538

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Ninguno destacado.

FUERA DE CAMELOT

Lancelot.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Ninguno destacado.

COTILLEO

—¡Vaya, chica, qué vestido tan bonito! Es de Hispania, ¿no?

—No, solo de estilo hispánico. Es de Bretaña. Mi prima estaba allí con su dama volviendo de un peregrinaje y estuvo en la boda de sir Tristán.

—He oído hablar de ello. Parece que fue, mmm, un... buen asunto.

—¡Oh, mejor que eso! ¡El Duque Hoel no es tacaño! ¡Le dio este vestido a la dama de mi prima! Hubo un buen banquete, un torneo..., todo.

—¿Quién se lo dio a tu prima que te lo dio a ti? ¿Y Tristán estaba feliz?

—Oh, le cambié un viejo vestido verde por este. Ella necesitaba algo verde. ¿El novio? No, por supuesto que no. ¿Lo está alguna vez? ¿No se supone que tiene que ser infeliz si es un verdadero amante?

NOTICIAS

Kay: «¡La cosecha sigue siendo buena! Ya no hay necesidad de plantar centeno».

Griflet: «¡No hay guerra, pero la persistencia de la aventura es suficiente para seguir animando a los caballeros! ¡Incluso en tiempo de paz se nos necesita!».

Gawain: «Estos torneos son un buen ejercicio. Aunque creo que podrían mejorarse...».

CONVERSACIÓN REAL

«La búsqueda del amor casto es un objetivo digno para todos los caballeros».

INTRIGA

Sir Griflet ha llevado todo el tesoro recogido en Francia, más algo más, a Calais. Llegará a casa esta primavera y la corte estará allí para darle la bienvenida.

EVENTOS

Este verano alberga una historia clave sobre Lancelot y Ginebra.

EVENTO: EL SECUESTRO DE GINEBRA

Fuentes: *Lancelot* (Chrétien); Malory VII, 27-28; IX, 12-13; X, 41; XIX, 1-9; *Vulgata* IV; *Vita Sancti Gildae*; et al.

Aunque ciertamente los caballeros jugadores podrían reemplazar a Lancelot en algunos lugares a lo largo de esta serie de eventos y aventuras, la mayoría son esenciales para el canon y no se deberían falsificar. Aun así, con Lancelot haciendo todo lo heroico, podría ser aburrido hacer que los caballeros jugadores simplemente miren. Por tanto, se resaltan las partes en las que los caballeros jugadores podrían tener un papel activo, así como una aventura alternativa en la que podrían destacar.

AVENTURA: ATAQUE A LA REINA

Escenario: Camelot, 1 de mayo.

Personajes: Lancelot.

Problema: ¡Hay que rescatar a la reina!

Es un día festivo y la reina se ha ido a celebrar el Mayo. Para esta escena, es casi imposible evitar poner la canción «The Lusty Month of May» de *Camelot*, así que si sientes que debes, enséñasela a todos por todos los medios. Establece un buen ambiente para destrozarlo.

Ningún caballero jugador debería estar presente en este evento.

Una banda de caballeros con armadura aparece de entre los árboles y rodea a la reina y a su séquito. El líder de los intrusos explica que ha venido para llevarse a la reina, a quien ama. Aunque todos los caballeros de la Mesa Redonda que están con ella están desarmados, muchos hacen valientes intentos de defenderla y de atacar a sus enemigos, pero, contra caballeros completamente armados, todos resultan gravemente heridos.

Al final, la propia reina ordena que paren el combate y se rinde ante el intruso si él perdona la vida a sus guardias. Él acepta. Sin embargo, ata a los caballeros y monta a todos (caballeros heridos, criadas, pajes y escuderos) en caballos que ha traído consigo. Se marchan a buen ritmo.

Sin embargo, se han pasado por alto a un paje, «un niño», que corre hacia sir Lancelot para entregarle el terrible mensaje. Sir Lancelot se lo hace saber al rey e inicia su propia persecución (con sus pasiones y habilidades, es probable que complete toda la historia él solo, pero un director de juego ingenioso encontrará la forma de evitarlo). Todo el mundo, de hecho, va a buscar a la reina. Nadie sabe por qué camino se fueron.

Solución: Encontrar a la reina, liberarla y devolvérsela a su esposo, el rey.

Secretos: El secuestrador es el hijo de sir Bagdemagus, sir Meliagrance, que se ha vuelto loco por el amor no correspondido hacia Ginebra.

Gloria: 50 por ser una de las damas o de los cortesanos capturados con la reina (es poco probable que se aplique dado que la mayoría de los personajes son caballeros).

AVENTURA: BUSCANDO A LA REINA

Escenario: Britania.

Personajes: Los que se quiera.

Problema: Encontrar a la Reina Ginebra.

Acción: Los secuestradores se han ido a la fortaleza de Meliagrance, el Castillo de las Cuatro Piedras. Lancelot les pisa los talones. Se han colocado arqueros a lo largo del camino para emboscar a los perseguidores y matar a sus caballos. Esto le sucede a Lancelot, aunque consigue que le dejen subirse a un carro que pasa.

Soluciones: Este escenario se puede jugar con normalidad basándose completamente en dónde deseen ir los caballeros jugadores y el deseo del director de juego de querer mantenerlos en este escenario.

Una vez que los caballeros jugadores han sobrepasado a los arqueros, pregúntales a los jugadores: «¿Queréis presenciar una historia famosa pero en la que tendréis poco que hacer o ir de aventuras? Es vuestra elección». Si quieren presenciarlo, ve a LA LIBERACIÓN DE LA REINA. Si desean que sus caballeros busquen Gloria, déjalos ir a la aventura EL RESCATE DE LAS DAMAS.

AVENTURA: LA LIBERACIÓN DE LA REINA

Escenario: Castillo de Meliagrance en Somerset (en algunas fuentes este relato se sitúa en Glastonbury).

Personajes: Sir Meliagrance; sir Lancelot; quizás otros.

Problema: Rescatar a la reina.

Solución: Lancelot se ocupa de todo.

Acción: Lancelot rescata a la reina. Sin embargo, sir Meliagrance ruega perdón cuando Lancelot lucha contra él y este lo perdona. A todo el mundo se le ofrece una cama para pasar la noche. Al día siguiente, sir Meliagrance descubre sangre en las almohadas de Ginebra y la acusa de adulterio con uno de los caballeros heridos. Ella lo niega y afirma que su campeón defenderá su honor.

Sin embargo, Lancelot es capturado cuando se cierra tras de sí una puerta trampa. Una criada lo libera y tiene lugar una segunda lucha. De nuevo Meliagrance suplica perdón, pero Lancelot empieza a hacer absurdas promesas («Lucharé contra ti sin armadura en mi lado derecho..., con la mano izquierda atada a la espalda», etcétera) y Meliagrance, completamente armado y con armadura, acepta.

El primer golpe de Lancelot lo mata.

Secretos: Fue Lancelot quien, tras hacerse cortes en las manos al arrancar las tablas de la ventana, se coló en la habitación.

Gloria: 50 por presenciar todo esto.

AVENTURA: EL RESCATE DE LAS DAMAS

Escenario: La escena del secuestro de la Reina Ginebra. Otra opción es que los caballeros no estén en Camelot inicialmente para participar. Pueden estar en casa en Salisbury, por ejemplo, y presenciar una procesión de prisioneros que avanza o pueden hablar con sir Lancelot o escucharlo del mensajero que envía Arturo para instar a todo el mundo a que le ayuden en la búsqueda.

Personajes: Al menos un caballero normal (o mejor) por caballero jugador, más la mitad de tantos *hobilers* (hombres de caballería ligera armados con lanzas y montados en rocín: utilizan las estadísticas del sargento, pero con Armadura 6).

Problema: Encontrar y rescatar a las damas y cortesanas de la reina.

Solución: Un rastro de sangre conduce hasta la escena de la emboscada, así que es el mejor lugar para empezar una persecución. Finalmente esta acabará en una pelea y, si los caballeros jugadores ganan, pueden liberar al resto de prisioneros. Si los caballeros jugadores pierden, se llevan a los prisioneros.

Secretos: Los defensores luchan solo hasta que la mitad de ellos mueren o quedan incapacitados. Entonces se rinden si se les ofrecen términos honorables.

Acción: Seguir el rastro. El grupo secuestrado se mueve rápidamente por los caminos principales. Si los perseguidores están cerca, otros viajeros del camino pueden confirmar que pasaron por ahí y señalar la dirección por la que se fueron. Por supuesto, siempre irán más despacio que los fugitivos, que se alejan más y más y pueden dejar el camino principal en cualquier momento.

En algún momento del día, pregunta si los caballeros han estado viajando lo suficientemente despacio (ya sea a ritmo pausado o normal) para rastrear las huellas o si iban deprisa. Si iban lo suficientemente despacio, pide tiradas de Cazar. El caballero con el mejor éxito ve unas pocas gotas de sangre relativamente frescas que salen del camino principal, hacia un camino de tierra a un lado. ¿Lo siguen?

El sendero más pequeño atraviesa unos pocos árboles, unos cuantos campos aislados, entre los dispersos árboles de las tierras yermas que se encuentran entre las aldeas. El rastro de sangre se hace más frecuente.

¡Al fin, ahí adelante, ahí están! Los secuestradores se están dando prisa en el camino, pero parece que algunas damas están teniendo dificultades para cabalgar. También parece haber algunos jinetes echados sobre los cuellos de los caballos, quizás exhaustos o heridos.

Los secuestradores saben que los están siguiendo, sin embargo, parece que se están formando para el combate. Los caballeros enemigos cargan, lanza con lanza, y los *hobilar*s los siguen para ayudar.

Los caballeros prisioneros, una vez liberados, están en condiciones lamentables, cansados, sucios y hambrientos, ya que estos eran los que tenían peores heridas y mayor necesidad de Primeros Auxilios y Quirugía, así que se les envió por otra ruta para que no retrasaran al grupo de sus captores. Afortunadamente, muchas de las damas de la corte presentes pueden ofrecer Primeros Auxilios y Quirugía.

Gloria: 100 más 50 por caballero derrotado y 25 por *hobilar* derrotado.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¡Realmente este ha sido un verano aterrador! ¡La reina, secuestrada y rescatada! Pero ahora todo parece estar bien, verdad, con la reina de vuelta con el rey. Brindemos por sir Lancelot y por la bendición que nos ha traído».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

¿QUÉ PIENSA EL REY ARTURO?

Después de este evento, parece bastante cierto que el rey debe de tratar el asunto de la infidelidad de Ginebra, al menos de forma privada.

«De hecho, como reza el libro francés, el rey era reacio a ello, a cualquier rumor que recayera sobre sir Lancelot y su reina, pues el rey tenía su propio juicio, pero no hubiera escuchado el de otros, ya que sir Lancelot había hecho tanto por él y por la reina tantas veces que, sabed, el rey lo quería bien».

Malory XX, 2

Cada director de juego tiene que decidir cómo manejar el amorío de Ginebra y Lancelot, ya que, nos guste o no, es una parte integral de la leyenda. En literatura, este amorío se ha tratado desde prácticamente todas las perspectivas posibles, desde la comprensión hasta la calumnia misógina.

Para empezar, Lancelot suplica él mismo ser el caballero de la reina. Lleva a cabo la pantomima de la corte de amor y castidad y amor secreto, a pesar de que todo el mundo sabe que está hablando de la reina. Pero esto es aceptable, porque es casto y poético.

Esta actividad continúa en la corte, como una exhibición pública. Por supuesto, después de que Lancelot alabara a la reina en verso, todos los cortesanos se suman a la iniciativa y, después de un tiempo, todos participan en las cortes de amor y otras prácticas románticas. Como un acto de exhibición cortés, Lancelot y Ginebra son inofensivos, cosa que el Rey Arturo sabe, por supuesto.

En algún momento, sin embargo, Lancelot y Ginebra cruzan la línea y hacen el amor. Su comportamiento de puertas para afuera no cambia: es un secreto. Pero en algún punto deja de serlo. Ginebra tiene sirvientas y paga guardias y demás para que preparen los encuentros con su amante, y, como es natural, no todas estas personas pueden ser perfectamente discretas y de confianza. Las Casas de Ganis en las que Lancelot se hospeda en Camelot tienen muchos sirvientes que pueden oír o que podrían seguir a alguien que camina a hurtadillas por los corredores ocultos.

Los cotilleos son eternos, y cotillear sobre la casa real siempre ha sido popular (simplemente tienes que leer las revistas sobre las reinas y las princesas de hoy...). En algún momento, el Rey Arturo se entera de que su esposa se está acostando con Lancelot. Ahora, este es precisamente el tipo de cosa que lleva a la mayoría de buenos caballeros con sangre en las venas a un frenesí asesino, a menudo matando a sus propias esposas «por accidente» en el proceso. Pero el Rey Arturo no lo hace. Se contiene. No hace nada, ni en público ni en privado.

¿QUÉ PIENSA EL AUTOR?

Yo creo que a Arturo en realidad no le importa: se ha dado cuenta de que Ginebra es estéril y simplemente no la ama del modo que la amaba antes. Está conforme con mantener una fachada pública y dejarla perseguir su felicidad personal en privado, siempre y cuando no provoque un escándalo público.

Por desgracia, el escándalo estalla en el 563, cuando Agravaire habla abiertamente en la corte de ella, acusando a la reina de traición y, por tanto, finalmente, provocando una respuesta pública del Rey. El Rey Arturo tiene que seguir la ley, pero los términos que impone hacen que parezca posible que Lancelot siempre tenga una oportunidad de luchar contra los acusadores.

De hecho, el Rey Arturo ve esto como una oportunidad de deshacerse él mismo de este nido de víboras, de Mordred y de su banda. En cualquier caso, el Rey Arturo deja de preocuparse de lo que piensen o dejen de pensar sobre sus cuernos.

Año 539

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

INVITADOS ESPECIALES

Lancelot, a quien la reina le ha ordenado, en público, que esté en la siguiente corte de amor.

Lady Annowre.

FUERA DE CAMELOT

Nadie destacado.

NUEVOS MIEMBROS DE LA MESA REDONDA

Nadie destacado.

COTILLO

—Yo creía que la peor cosa posible fue cuando desapareció el rey, pero, Dios mío, ¡pensé que me moría cuando se llevaron a la reina!

—Sí, fue horrible, desde luego. ¡Pero qué pasa con ese rescate!

—Oh, muy heroico, sin lugar a dudas. Estoy segura de que es algo bueno que Lancelot sea su campeón.

—Sí, sí, por supuesto, pero no hablaré de ello. Lancelot puede hacer cualquier cosa, por supuesto. ¡Pero qué pasa con el hecho de que hubiera alguien en su cama!

—Imposible. Eso no, te lo digo yo. Estoy segura de que simplemente era su propia sangre. Este estúpido Mellygrant acusador probablemente ni siquiera sepa que nosotras sangramos todos los meses.

—Eres tan dulce y confiada, tan dulce. Pero *podría haber sido* alguien. ¿Eso te hace sentir mejor? Así que, si fue así, ¿quién creéis que era?



Arturo

—Oh, Lancelot, por supuesto.

—No. Yo creo que fue Kay.

—Sois terribles, vosotras dos. No fue ninguno de ellos porque nuestra reina es la Reina de Corazones y nunca se reba-
jaría a eso. Se ha probado, punto final, no hay más que decir.

NOTICIAS

Kay: «La reina estuvo en un peligro horrible. Debemos tomar medidas para evitar que tales locos vuelvan a tener acceso a su regia persona otra vez».

Griflet: «Instituiremos nuevos programas de guardias para proteger al rey y a su familia».

Gawain: «Fue realmente aterrador. Me aseguraré personalmente de que no vuelva a suceder».

CONVERSACIÓN REAL

«Nos han dicho que se está preparando un nuevo conjunto de las reglas del amor y creemos que habrá que reunir a todos los caballeros para que se las estudien».

INTRIGA

El rey está extremadamente consternado por el secuestro, pero parece un tanto anonadado por los rumores de la infidelidad de su esposa.

CORTE DE AMOR

P: Un caballero con una dama que ha jurado servir a todas las mujeres lleva a cabo una gran hazaña para ayudar a su dama. Sin embargo, cabalgó sobre un buey durante una parte de su viaje. Su dama lo desdénia porque se ha comportado de una forma nada caballeresca. ¿Es este un acto aceptable?

R: No, ya que un caballero nunca debe actuar de un modo impropio para su condición.

Tras lo cual, una dama de la corte de la reina interviene y pregunta:

P: Pero ¿y si, por ese acto que lo deshonró, él consiguió rescatarla, evitando, por tanto, algo que le hubiera causado a ella daño o deshonor?

R: Sigue habiéndose comportado de una forma nada caballerosa. ¿Cómo puede saber él que detrás de ese carro, digo, buey, no había un caballero que le debía un caballo? Pero si ella es una verdadera enamorada, también reconocerá su coste personal y le dará una penitencia para que la cumpla, con lo cual él puede volver a ganarse su amor.

EVENTO

Una hermosa visitante llega a la corte con regalos para el rey. Dicen que son de su bosquecillo. Uno es un lince muy pequeño, apenas del tamaño de un puño. El otro es un ratón que es muy grande, del tamaño de un conejo. La corte se divierte considerablemente viendo cómo el diminuto gato persigue al enorme ratón.

Lady Annowre se queda en la corte, entablando amistad con la gente y aprendiendo las costumbres de Camelot.

EL CABALLERO EN EL CARRO

La Reina Ginebra, siempre fiel a sus labores como Reina del Romance, desdeña públicamente la hazaña de sir Lancelot en su rescate. Afirma que un verdadero caballero solo cabalgaría en un caballo adecuado y que nunca cabalgaría en un carro.

Como penitencia, Lancelot recibe un carro de bueyes y se pasa todo el verano montado sobre él. Cuando se encuentra con un caballero, incluso justa sobre el carro (¡con un modificador de -20 a su habilidad!). Sigue sirviendo a todas las mujeres ayudando a quien se encuentre.

Al final del verano, la reina le da la bienvenida de vuelta en el salón y, en gratitud, él le besa el dorso de la mano.

EL REGRESO DE PERCEVAL

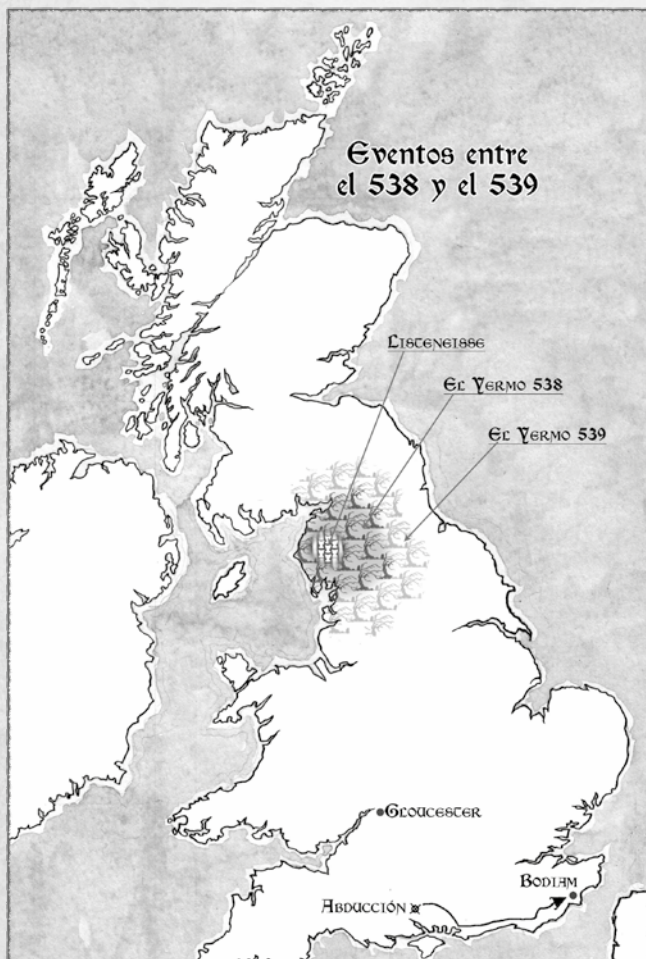
El rey, en su recorrido, viaja con su séquito hacia Gloucester. La tropa ha recorrido una milla cuando ven una señal extraña: en el lateral del camino hay sentado un guerrero ricamente equipado con un hermoso caballo con buenos aparejos, pero lleva el escudo en blanco de un escudero. Aunque tiene una lanza en la mano, está mirando atentamente algo del suelo.

Arturo detiene su séquito y envía a Kay para que le pregunte al escudero su nombre. Kay apenas dice dos palabras antes de que el tipo se gire y le dé a Kay un golpe tal con la cabeza roma de su lanza que derriba al administrador de su caballo. Malherido, Kay vuelve tambaleándose.

—¡A fe mía! —dice Arturo—. Fue un golpe cruel el que te dio. Volved a la retaguardia y que os atienda uno de los quirurgos. —Se vuelve a uno de los caballeros jugadores—. Id a ver quién puede ser ese grosero y, esta vez, id preparado para los problemas.

Cuando el caballero jugador habla con Perceval, ya que, por supuesto, este es el extraño escudero, debe hacer una tirada de Oratoria, como se explica a continuación.

Oratoria. Éxito = Perceval simplemente te ignora. Crítico = Perceval responde con educación, pero sigue sin decir su nombre, entonces vuelve a su introspección. Fallo = Perceval arremete



sin prestar atención, pero con una habilidad de 37: empieza con una habilidad de 15. También tiene una lanza de acero mágica roma, que le da un +7 a su habilidad de Lanza y, por último, en este movimiento está inspirado por su pasión de Amor (Blanchefleur), así que su habilidad total con la lanza es $15 \times 2 + 7 = 37$. ¡Casi todos los golpes son un éxito crítico! Y dado que el daño normal de Perceval es 6d6, ¡un crítico tiene una media de 42 puntos! Sin embargo, dado que está usando una lanza roma, no mata a los caballeros que lo molestan.

Si el caballero jugador también obtiene un éxito crítico en su habilidad de arma, no se hace ningún daño, como suele ocurrir con las tiradas empatadas. El caballero puede intentar comunicarse una segunda vez, utilizando Indulgente, Clemente, Modesto, Confiado, Cortesía o Romance, en un intento de sacarlo de su trance. Los resultados son como en la tirada de Oratoria anterior.

Si el segundo intento falla y el golpe de lanza subsecuente es de nuevo igualado por el éxito crítico del caballero jugador, el caballero puede tirar los dados una tercera vez y así sucesivamente hasta cinco intentos, momento en el que Perceval automáticamente se despierta.

Si ningún caballero jugador trae de vuelta a Perceval, uno de los hombres de Arturo, preferiblemente Gawain o Ywaine, lo hace.

Tras despertar, Perceval pide disculpas profusamente por su comportamiento descortés, refiriéndose a su trance en el que estaba como soñando despierto. Realmente no recuerda haber derribado a nadie de su caballo y acepta todas las reprimendas con modestia.

A Arturo, Perceval le explica que estaba yendo a la corte del Alto Rey cuando vio a un cuervo dándose un festín con una paloma blanca. La negrura del cuervo le recordó el pelo de su verdadero amor, el blanco de las plumas de la paloma eran como su piel, y las gotas de sangre, rojas como sus labios. Estaba sumido en un trance contemplando su belleza.

Romance. Éxito = sabes que ningún caballero verdadero debería ser interrumpido cuando está meditando sobre su dama y que, por ello, Perceval tenía todo el derecho a derribar a Kay (y posiblemente a alguno de los caballeros jugadores que se acercaron).

—¿Y vuestro nombre, sir? —pregunta el Alto Rey.

—No sir, mi señor —dice Perceval—, ya que aún no soy un verdadero caballero. Pero mi nombre es Perceval, del linaje de Pellinore.

Cuando Arturo se da cuenta de que el extraño escudero es Perceval, se ríe en voz alta y le da la bienvenida a su corte.

—Y además —dice el rey—, acabáis de vengar a la pareja de enanos hiriendo a Kay tan gravemente. Acamparemos aquí y celebraremos la ceremonia para nombrarte caballero.

—Os estoy agradecido, mi señor —dice Perceval—, porque realmente, cualquier maravilla que he hecho alguna vez, ha sido en vuestro nombre.

Los caballeros que Perceval envió a la corte de Arturo dan un paso al frente y se someten a él, al igual que Sagremor y, finalmente, sir Kay, a quien llevan en una camilla. Perceval explica que adquirió sus espléndidas armas de un caballero que lo entrenó y luego se puso en camino para hacer grandes hazañas para el rey. Continúa:

—Una vez, mientras viajaba por un horrible yermo, llegué a un misterioso castillo en lo más profundo del bosque muerto. El señor de este castillo anunció que era mi tío. Todas las noches, dos maravillas sucedían en ese castillo. Primero, dos

doncellas andaban por el Gran Salón llevando la cabeza de un hombre en una bandeja llena de sangre. Luego, dos jóvenes entraban llevando una lanza de cuya punta brotaba sangre. Nunca nadie me explicó lo que esas maravillas podrían significar y consideré descortés preguntarlo. Me desperté al día siguiente sobre un suelo duro y frío.

Cultura Feérica. Éxito = te das cuenta de que Perceval cruzó al Otro Lado. Si ningún caballero jugador tiene un éxito, el propio Arturo se lo contará a la corte. Por supuesto, si alguno de los caballeros jugadores ha cruzado el Yermo hacia el Castillo Cambiante, como se describe en el Capítulo 5, sabrá exactamente lo que ha visto Perceval.

El director de juego debe contarle al jugador que, cuando los caballeros se dan cuenta de que Perceval ha estado en el Otro Lado, sienten un extraño escalofrío que se cierne sobre el banquete, como si un frío viento hubiera soplado de repente sobre la asamblea. Ven que el propio Arturo parece un tanto preocupado. Después, esta sensación se desvanece y las celebraciones y la alegría continúan de nuevo, finalizando el escenario con un toque de alegría.

Perceval prosigue:

—Una de las mujeres de allí, mi prima, me amonestó y me dijo que yo era el caballero más tonto de todos, ya que no había conseguido ser lo suficientemente cortés con mi tío, el rey. Dijo que podría haber contribuido a hacer un mundo mejor, así que no me podría quedar aquí, sino que debo buscar ese castillo de nuevo hasta que lo encuentre, para corregir los errores de mi comportamiento.

El rey, sin embargo, convence a Perceval para que se quede en la corte durante el invierno y que se ponga en camino de nuevo en primavera si lo desea. Perceval está de acuerdo. La corte continúa su recorrido hacia Camelot y viaja a Cirencester, en Clarence.

UNA DAMA GENTIL Y LEAL

En Camelot, el Rey Arturo celebra una ceremonia para nombrar caballero a sir Perceval y nombrarlo miembro de la Mesa Redonda. Este lleva a cabo todo el ritual de velar toda la noche, el salto, etcétera. El propio Rey Arturo ciñe la espada del nuevo caballero. El resto de caballeros le dan la bienvenida felizmente a la Mesa, otros a Camelot, etcétera.

Mientras la corte disfruta del ambiente festivo, una mujer entra montada sobre una mula blanca ricamente equipada. Lleva un hermoso y fabuloso vestido que cuelga de su esquelético cuerpo tan mal que tiene un aspecto horrible. Es la mujer más fea que nadie haya visto jamás, tanto que por un momento todo el mundo se queda estupefacto en silencio.

Uno de los ojos es tan grande que sobresale de su cuenca y destaca prominente en su rostro como un tumor hinchado con un pozo negro y límpido en el centro. El otro ojo está encogido, sumergido en su cabeza, y deja un hueco en su cara que es lo suficientemente grande como para poner un gato pequeño dentro. Su nariz es tan grande como la mano de un hombre, pero está partida en dos y torcida y retorcida, de forma que uno de sus orificios nasales se dilata y ondea suelto como la piel de una mujer gorda, mientras que el otro está abierto y tiene el tamaño de un puño y palpita, mostrando grandes pelos negros que se balancean adelante y atrás con su respiración.

Su piel muerta es como hojas de otoño marrones y secas, y se le caen trozos mientras habla. Sus labios tiemblan y en

la boca las encías son blancas y solo tiene tres dientes, uno blanco, otro marrón y otro negro. Su hombro derecho es esquelético y se le ven los huesos, y se alza en el aire al lado de su desgarrada oreja, mientras que el otro es protuberante y rollizo. Un pecho le cuelga hasta la cintura, el otro está seco y es diminuto como una nuez vieja.

Alza una mano huesuda y un dedo, con una uña amarillenta rota que se curva un par de pulgadas al sobresalir desde la punta del dedo, y señala a Perceval.

— Por vergüenza — grazna —. ¡Por vergüenza el peor caballero del mundo se sienta aquí, en la corte del Rey Arturo! ¡Sí, tú, Perceval! Hablo de ti, tonto, ignorante saco de estupidez caballeresca. Podrías haber salvado el mundo, curar a tu tío y rescatar a tu propia alma pecadora. Pero, en su lugar, elegiste el silencio y ahora el mundo es peor por ello para siempre. Cuando los niños mueran en los brazos de sus madres, ¡maldecirán tu nombre porque tú te quedaste callado en la corte del Rey Pescador!

Y la mula se da la vuelta y se marcha de la corte. Todos están sentados, anonadados y avergonzados en silencio.

El primero en moverse es Perceval, que se levanta.

— Mis disculpas, mi señor — dice —, por haber traído la vergüenza a esta corte. Esto prueba lo que dice esa repugnante dama, ya que ahora también he ensuciado la mejor corte del mundo. Ruego vuestro perdón, vuestra majestad. Me marcharé ahora de vuestra presencia y de este buen lugar y, en cambio, me pondré en camino para buscar ese palacio del Rey Pescador. — El rey permanece callado —. ¿Señor? Debo redimirme yo mismo.

— Sí, por supuesto, buen Perceval. Id, con mi bendición por la gracia de Dios y la sonrisa de la dama de la fortuna sobre vuestro sendero. Pero debéis prometerme que volveréis aquí cuando hayáis acabado y compartiréis con nosotros los relatos de vuestros viajes.

— Así lo haré, mi señor. — Se marcha.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¡Qué inquietante, ese asunto de Perceval! Es un caballero tan perfecto, nacido para ello y lleno de virtud, ¡y aun así esa arpía lo llamó fracasado! ¡Un caballero deficiente! ¡Y él también lo pensaba! Me hubiera gustado que se quedara».

Salisbury: «Debo decir, si no nada más, que el reino se está volviendo más extravagante, ¿no? ¿¡Lancelot justando sobre un carro!? ¡Y esa horrible mujer maldiciendo a Perceval!».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Aventuras del Período del Romance

Una campaña a largo plazo se nutre de historias a largo plazo. Aquí tienes una serie de encuentros que pueden amenizar a uno o más personajes en los años venideros.

AVENTURA: CEALWINA Y RADIGER

Momento: Cualquier momento después del 530.

Escenario: En cualquier corte que frecuenten los caballeros jugadores, luego Varnaland, en el continente, al norte del río Rin.

Personajes: Lady Cealwina, una hermana del anterior rey de los anglos; el Rey Radiger, de los varnos, una tribu germánica; Lady Teuda, una prima del rey de los francos.

Problema: Lady Cealwina tiene el corazón roto porque su querido amado, su prometido, la ha rechazado y lo quiere recuperar. Está buscando ayuda para hacer que vuelva su amado. ¿Los caballeros jugadores la ayudarán a recuperar su amor?

Ella les explica que ha recibido muchas ofertas de ayuda de sus compatriotas campesinos, pero ahora son gente conquistada, están bajo el mandato del Duque Hervis, sin libertad para irse. Además, Cealwina no está segura de si ellos solos podrían derrotar a los varnos y busca ayuda de caballeros britanos.

Si cualquier caballero es un amante o está comprometido con el amor cortés, Cealwina apela a su deseo de ayudar a todas las damas y consigue que el caballero le jure ayudarla.

Secretos: El Rey Radiger ha cortejado a Cealwina durante años y ha prometido casarse con ella. Su padre viudo estaba comprometido con Lady Teuda, un matrimonio político dado que este cercano rey de Francia es muy poderoso.

Conforme se acercaba la fecha de su matrimonio, sin embargo, el padre de Radiger enfermó, así que se pospuso la boda. Entonces murió, pero en su lecho de muerte le aconsejó a su hijo que rechazara a Cealwina y se casara con Teuda. Cuando el rey finalmente expiró, Radiger hizo lo que su padre le había aconsejado, rechazó a Cealwina y se preparó para casarse con la dama francesa.

Acción: Los caballeros jugadores pueden viajar a través del canal para hablar con Radiger. Pueden intentar intimidarlo, convencerlo racionalmente o apelar a su amor, su caballería gentil o cualquier cosa en la que puedan pensar. Si están en su corte, ven a Lady Teuda cerca, pero lo más importante, ven al francés sir Theubert, que nunca se aleja del Rey Radiger y le susurra continuamente al oído. El Rey Radiger rechaza todos los argumentos que saquen a colación los caballeros jugadores, diciendo que una vez pudo haber amado a Lady Cealwina, pero que sus intenciones son casarse con Lady Teuda.

Aquellos caballeros que juraron ayudar deben continuar haciéndolo y si las palabras fallan, las armas pueden conseguirlo. Sin embargo, los varnos tienen un gran ejército, y un pequeño cuerpo de caballeros no es suficiente para superarlo. Los caballeros jugadores podrían gastar su dinero para pagar a mercenarios o podrían pedirles ayuda a sus familias (aunque casi siempre se negarán ya que no es un problema familiar). La solución es conseguir ayuda de los anglos que han prometido ayudar a la dama.

El Duque Hervis es reticente a dejar marchar a su gente, a pesar de que se estén rebelando continuamente. Se le puede convencer solo con dos condiciones: primero, los caballeros deben hacerle un favor a él, y segundo, los anglos deben jurar que, si se marchan, nunca volverán.

El favor que pide el duque es que acaben con una amenaza que continuamente sale de las Marismas cercanas para

asolar su país (el director de juego debe elegir un enemigo apropiado, monstruoso o similar. Debe ser lo suficientemente peligroso como para que el duque no envíe a sus propios caballeros). Si lo derrotan, el duque les permite hablar con los anglos que quieran ayudar a la dama.

Los caballeros deben explicar entonces las condiciones. Ven que muchos anglos son reticentes a ayudar, incluso los que querían, pues sus familias viven allí. Pero muchos aceptan, siempre y cuando puedan llevar a sus familias con ellos. Si le preguntan, Lady Cealwina advierte a los caballeros jugadores de que el duque no lo permitiría, dado que las familias son sus campesinos, y les ruega que consigan barcos para transportar al ejército y llevarse a sus familias en secreto.

El problema que se presenta aquí es que todo el mundo sabe que el duque estará un tanto descontento si pierde a sus campesinos. Los caballeros deben decidir cómo enfrentarse a esto. Pueden sacar a las familias en secreto y provocar ciertamente la enemistad del Duque Hervis, cuya habilidad para guardar rencor es bien conocida, o pueden pagarle al duque 50 £ por la gente que se está marchando. Quizás pueden conquistar a alguien y traer 100 esclavos o siervos para reemplazar a los anglos del Duque Hervis, o puede que sean capaces de inventarse su propia solución. No obstante, son incapaces de convencer a nadie más de que los acompañe en esta aventura o que los apoye con hombres o equipamiento. Pueden simplemente decidirse por un ejército más pequeño, confiando en su propia fuerza con las armas.

Los caballeros pueden navegar hasta Varnaland con sus fuerzas. El coste mínimo es de 1 £ por cada 50 hombres o por dos caballeros con sus escuderos y caballos. Los anglos se ofrecen a pagar su propio pasaje, si simplemente pueden pedir prestado el dinero, y se apiñan peligrosamente el doble o el triple en los barcos para pagar lo menos posible. La parte más larga del viaje es esperar la combinación adecuada de viento y marea, 3d6 días en total. El viaje en sí mismo solo dura un día: embarcan por la noche y desembarcan a la tarde siguiente. Los barcos llegan a un pequeño pueblo llamado Raeding.

El ejército defensor tarda poco tiempo en organizarse para la batalla, ya que han recibido informes de esta acción contra ellos. El Rey Radiger está resplandeciente en su armadura entre sus buenos caballeros guardaespaldas. Tiene a sus guerreros varnos listos, armados con lanzas largas, así como con jabalinas, y una horda masiva de campesinos cuya única finalidad es intentar intimidar a los invasores.

BATALLA DE RAEDING

Duración de la batalla: Radiger se compromete a 5 rondas.

Tamaño de la batalla: Pequeño.

Comandantes

El Rey Radiger (Batalla = 17)

Un caballero jugador

Modificadores

Los jugadores están superados en número dos a uno si solo tienen un ejército pequeño: -5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga.

Rondas 2-5: Normales.

Después de un par de rondas, dales a los caballeros jugadores la oportunidad de ir directamente contra el rey y sus guardaespaldas, incluido especialmente su habilidoso consejero francés. Si están superados, el resto del ejército huye.

Después de la batalla

Vencedor: El que decidan los dados.

Botín: 1d3+1 £ en bienes.

Gloria: 15 por ronda, modificada como es habitual.

Si la batalla es una victoria para los caballeros jugadores, el Rey Radiger intenta escapar, pero envía un heraldo al día siguiente para negociar. Lady Cealwina pide participar en los términos y solicita que el propio rey venga a negociar.

Cuando Radiger llega, parece pequeño y asustado. Le ruega clemencia a ella y pide que si lo van a matar, al menos, por favor, le eviten a su gente la indignidad de ser saqueada.

En su turno, ella dice que no desea saquear, ni mortificarlo ni avergonzarlo. Solo desea que se deshaga de la francesa descocada para siempre y de todos sus consejeros franceses. El Rey Radiger acepta rápidamente, luego añade que nunca amó a la mujer francesa y que solo mostraba un sano respeto por el poder del rey francés. Pero ahora, con estos nuevos aliados anglos y la amistad de los caballeros artúricos, no tiene nada que temer.

Más importante aún, ama a Cealwina.

AVENTURAS AMOROSAS

Las siguientes son una serie de aventuras románticas que ofrecen al director de juego una plantilla para los caballeros que buscan un romance.

Gloria: 50, más la ganada en combate.

ROMANCE: CONSIDERACIONES PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Al leer la siguiente sección, algunos lectores pueden preguntarse de repente: «¿Entonces la dama es solo una figurante?». Por favor, no. Las aventuras *deben* presentarse tan abiertas como están porque cada director de juego necesita guiar a la dama de forma consistente y cuidadosa.

Los temas de sexo, adulterio y abandono son potencialmente muy difíciles de manera emocional o psicológica para algunos jugadores. El director de juego debe tener cuidado con estos temas y estar preparado para confeccionar a las mujeres con cuidado, o evitar estas aventuras románticas por completo para dejar los problemas personales complejos fuera del grupo de juego.

Por otro lado, el resto de jugadores puede interpretar a las damas. Esto alterará tremendamente la naturaleza del juego y es recomendable solo para grupos de juego maduros.

AVENTURA: PRIMER ENCUENTRO

Escenario: Cualquier lugar donde uno pueda encontrarse con una dama (siempre en público, por supuesto).

Problema: Cómo empezar un romance.

Personajes: La dama, de ahora en adelante la Lady Amor del caballero.

Secretos: La dama (i) conoce las reglas del amor y sigue el juego felizmente, (ii) conoce las reglas pero no sigue el juego, (iii) no conoce las reglas ni sigue el juego, (iv) conoce o no las reglas del juego y/pero está buscando a un caballero para utilizarlo para sus propios propósitos egoístas e incluso malvados o (v) conoce las reglas y es sádica sin ningún amor de ningún tipo.

El director de juego debe anotar las intenciones de la dama, ya que un asunto de amor romántico dura años (una aventura adecuada por año es todo lo que se espera). Si el caballero hace varias pruebas cada año, acumula Gloria por estas hazañas, como siempre, pero adquiere 50 de Gloria adicional por año simplemente por tener un romance.

Soluciones: Las intenciones o el conocimiento de la dama tienen un efecto en el caballero, si este está siguiendo las reglas del amor («El amor requiere sufrimiento»). El caballero debe seguirlas y llevar a cabo una hazaña cada año. Cuando al caballero se le pide que haga algo por Lady Amor, una tirada con éxito de Romance le dirá lo más adecuado que tiene que hacer.

Los romances solo los pueden iniciar voluntariamente los caballeros jugadores. Cada jugador debe decidir si desea que su personaje lleve a cabo este tipo de aventuras, solo entonces el caballero jugador debe encontrar a la mujer adecuada y empezar un romance.

Una vez que el caballero hace un anuncio a su amada, ya sea de forma secreta o en persona, recibe una pasión de Amor Cortés (Lady Amor) igual a su habilidad de Romance en ese momento o, si no, igual a 3d6 más cualquier modificador, como se describe en el Apéndice 1 de **Pendragón** (utiliza el método que proporcione una pasión total más alta).

Gloria: El caballero debe tener éxito en la tarea anual que haya establecido Lady Amor. Acumula Gloria de cada acto de este tipo si aplica, y si el romance continúa al inicio de la Fase de Invierno, consigue 50 de Gloria el primer año. El segundo año, el caballero consigue 100 puntos y el año siguiente, 150, y así sucesivamente cada año que el romance siga sin revelarse.

Un vez que un amor se hace público, deja de ganarse Gloria.

AVENTURA: ESCABULLIRSE

Escenario: Probablemente el castillo en el que vive la dama.

Problema: Conseguir encontrarse con una mujer a solas en un lugar secreto requiere habilidad y trabajo considerables.

Personajes: La gente que puede presenciar esto puede ser cualquier trabajador del castillo, cualquier caballero mantenido u hombres de la guardia o visitantes que están por ahí por la noche.

Secretos: Todo el evento es un secreto.

Soluciones: Lo bien que un caballero o una dama consiga manejar esto basándose en su habilidad de Intriga más cualquier modificador apropiado (como asigne el director de juego).

Intriga. Éxito = el amante alcanza el lugar elegido sin ser visto. Fallo = el amante se da cuenta de que alguien puede haberlo visto escabullirse. Pífia = alguien ve a los amantes, pero ellos no lo ven; ahora alguien sabe el secreto...

Modificadores: La habilidad de Intriga, en este caso, está incrementada por el rango que tenga el personaje en el castillo, con un modificador de +5 por cada rango por encima de caballero. Por ello, un oficial (por ejemplo, el senescal, el mayordomo, etcétera), su esposa o la dama de compañía principal de la ama del señor tendrían un +5; el castellano, su esposa o la dama de compañía principal de una condesa, +10; un oficial del conde o su esposa, +15; y un conde o una condesa, +20.

Gloria: Ninguna.

AVENTURA: DECLARACIÓN SECRETA

Escenario: En cualquier lugar en el que el caballero pueda estar solo con su Lady Amor. La vida en un castillo es pequeña y multitudinaria, y encontrar un par de minutos solos es muy difícil.

Personajes: El caballero y Lady Amor.

Problema: Declarar el romance.

Secretos: Nadie debe saber nunca que esto está sucediendo entre los dos.

Soluciones: El caballero debe declarar que ama a la mujer y que va a ser su Caballero de Plata, simplemente por la gracia de honrarla, etcétera.

Ella tiene que negarse, actuar sorprendida o rechazar la oferta de otro modo.

Gloria: La declaración en sí, una vez hecha, proporciona a cada amante una cantidad de Gloria igual a su habilidad de Romance.

AVENTURA: DECLARACIÓN EN CLAVE

Escenario: En la corte de la dama, en público, probablemente durante el entretenimiento después de la cena.

Personajes: Toda la corte de la dama.

Problema: Declarar en público un amor secreto por una dama especial. El mensaje puede estar oculto en una canción o en un poema.

Oratoria o Cantar. Éxito = una buena declaración en clave, mensaje enviado. Crítico = gran efecto, estás seguro de que ella lo ha oído; recibes Gloria extra igual a tu habilidad de Oratoria/Cantar. Fallo = el mensaje se ha perdido o se ha transmitido de forma errónea. Pífia = haces el ridículo.

Para crear una obra musical original, el caballero puede hacer primero una tirada de Componer, con la que ganará Gloria como es habitual si tiene éxito. Por supuesto, todavía tiene que interpretar la composición como se indica anteriormente. Generalmente, si la canción o el poema es una creación original, el mensaje se expresa con éxito aunque la canción esté muy mal hecha.

Secretos: La dama no es la única persona que oír o intuirá tal declaración. Los celos reinan con supremacía en las cortes de los señores, especialmente cuando los hombres intentan mantener su paternidad en orden.

Cuando el caballero ofrece esta declaración cifrada, lo más probable es que se dé cuenta de que al menos hay una

persona que lo mira con ojos sospechosos, probablemente más de uno, y no tiene por qué ser el marido de Lady Amor.

Soluciones: Canta (o habla) bien, sir Caballero.

Gloria: La declaración en sí misma, una vez hecha, hace que cada amante reciba una cantidad de Gloria igual a su habilidad de Romance.

AVENTURA: DIEZ PASOS PARA EL AMOR

No es necesario que el formato de estas pruebas sea elaborado y aquí se ofrecen varios ejemplos de pruebas. Las recompensas se sugieren para un amor verdaderamente casto en el que la dama pretenda que siga siendo así.

El director de juego es libre de requerir varias pruebas cada año, si la dama lo desea. Asimismo, tanto él como ella pueden elegir acelerar las recompensas. Por supuesto, se puede recibir Gloria extra si estas hazañas se llevan a cabo, pero la Gloria anual por el romance en sí no se altera.

EVENTO: PRIMERA PRUEBA

Problema: Llevarle un regalo muy especial: joyas, un anillo valioso o un guardapelo de oro.

Recompensa: Lo llevará en algún momento en la corte.

EVENTO: SEGUNDA PRUEBA

Problema: Hacer una canción de amor original sobre Lady Amor y cantarla en todas las cenas que sea posible (aunque el resto de caballeros se quejen y te supliquen que no la vuelvas a cantar).

Recompensa: Una mirada.

EVENTO: TERCERA PRUEBA

Problema: Entrar a un torneo y luchar por ella, llevando su prenda, y ser el campeón de la justa o la melé. Después, decirles a todos: «Ha sido mi amor quien me ha hecho grande».

Recompensa: Una mirada y una sonrisa.

EVENTO: CUARTA PRUEBA

Problema: Apresar a un prisionero para pedir rescate y llevarlo a la corte y después libéralo porque tu amada así lo ha dicho.

Recompensa: Una mirada, una sonrisa y un pestaño.

EVENTO: QUINTA PRUEBA

Problema: Retar a un caballero que ha insultado a la dama de algún modo (real o fingido) y derrotarlo.

Recompensa: Tocarle la mano.

EVENTO: SEXTA PRUEBA

Problema: Llevar a cabo una tarea difícil por ella (por ejemplo, llevarle un vial de agua mágica curativa, llevar la pata trasera de algún animal mágico para un banquete de la corte o enviar diez rollos de seda de diferentes colores como regalo al castillo).

Recompensa: Besar su mano.

EVENTO: SÉPTIMA PRUEBA

Problema: Cantar una canción de amor en el lugar que ella determine y retar a una justa a cualquiera de los presentes que piense que el romance solo es para los locos.

Recompensa: Besar su mano.

EVENTO: OCTAVA PRUEBA

Problema: Cabalgar hasta un lugar lejano (por ejemplo, al menos a unas pocas de semanas de viaje) y conseguir para ella una hermosa piedra de la orilla del océano. Luego volver a casa y justar contra un caballero cada día «por amor» y contarle a todo el mundo que lo has hecho por tu amor secreto.

Recompensa: Darle un beso en el interior del codo.

EVENTO: NOVENA PRUEBA

Problema: Esperar en un cruce de caminos y justar «por amor» contra todos los caballeros que pasen por el camino.

Recompensa: Ella te besa la frente.

EVENTO: DÉCIMA PRUEBA

Problema: Luchar en público contra su primo segundo (o alguien con una relación similar) y perder. Su primo segundo es un caballero débil, tonto e inexperto (ten en cuenta que hacia el año 537 las cortes de amor decretan que esta tarea no es algo a lo que estén obligados a hacer por su verdadero amor, así que el director de juego tendrá que inventarse otra cosa).

Recompensa: Un beso en los labios.

AVENTURA: RIVAL ENAMORADO

Escenario: El lugar en el que vive la dama.

Personajes: Un caballero de aproximadamente la misma calidad que el caballero jugador (Reconocer o Heráldica pueden valer para determinarlo).

Problema: Un caballero aparece y te dice que la mujer es suya, no tuya. Lo explica tranquilamente y luego te pide (esto es, al caballero jugador) que simplemente te vayas y te quedes al margen. Si esto no funciona, te lo *ordena*. Entonces, si es necesario, te reta a un combate armado, espada a caballo, a primera sangre, por la mano de la dama. El ganador puede seguir cortejándola y el perdedor debe apartarse para siempre.

Secretos: ¡El rival puede estar tan inspirado como el caballero jugador!

Soluciones: Luchar hasta primera sangre (esto es, la primera herida que penetre la armadura).

Gloria: Este es el equivalente del combate con armas embotas, así que gana 1/10 de la Gloria por derrotar al caballero.

AVENTURA: COMPROMISO ERÓTICO

El romance acaba. Este es uno de los dos modos en que puede hacerlo.

Escenario: Un lugar secreto apropiado para un encuentro carnal.

Personajes: El Caballero de Plata y Lady Amor.

Problema: Encontrar un lugar secreto para hacer el amor con Lady Amor. Asegúrate de que ella está realmente de acuerdo y complácela.

Secretos: La actividad sexual continuada hace que recibas marcas en Lujurioso cada año, por no decir nada del intento de asesinato del marido si alguna vez te descubre.

Soluciones: Disfruta el momento, ya que el peligro real empieza después.

Gloria: 200 la primera vez. Si los amantes continúan una activa aventura sexual en secreto, entonces cada uno obtiene 200 de Gloria por año.

Importante: Una vez que el romance se ha consumado sexualmente, *ya no se gana Gloria de Romance por esa relación*. La pasión cambia de Amor Cortés a Amor.

AVENTURA: DESCUBIERTO

El romance acaba. Este es uno de los dos modos en los que puede acabar.

Escenario: Un mal lugar, seguro, uno que había sido o debería haber sido secreto.

Problema: Pillan al caballero y a la dama con las manos en la masa.

Personajes: El caballero y la dama, más alguien más. Con suerte solo una persona más, por la vergüenza y el pudor. Por supuesto, para asegurarse de que este acto perverso se puede verificar, quien revela este amor puede desear tener muchos testigos...

Secretos: Ninguno más. Ver «Consecuencias» a continuación.

Soluciones: Ninguna que acabe bien para el adúltero. Posiblemente luchar contra el marido y matarlo, tras lo cual casarse con la viuda podría funcionar, aunque puede que no por muchísimas razones. Ver «Consecuencias».

Gloria: Ninguna.

Consecuencias: Comprueba la tabla de Actos Deshonrosos para ver si ha ocurrido algo particularmente cruel, como traicionar a un señor feudal o compañero.

Por lo demás, el caballero sufre muchos efectos:

1. Pierde a su amante.
2. Pierde una fuente de Gloria.
3. Lo más probable es que gane un enemigo, el marido o quizás el padre, que ahora tiene una pasión de Odio. Asimismo, toda su familia le guarda rencor y le causa problemas.
4. Sus amantes subsecuentes serán (a) desconfiadas hacia él y, por ello, más difíciles de impresionar (o le darán tareas ridículamente difíciles desde el principio), (b) solo desearán sexo o (c) querrán escapar de su odioso marido y buscarán a alguien para que lo mate.
5. Su esposa, si el caballero tiene una, está dolida y enfadada, lo que hace que la vida conyugal sea difícil.
6. Él conoce la vergüenza pública por haber roto un matrimonio.

La dama también sufre varios efectos negativos:

1. Gana un enemigo, esto es, su propio marido, que ahora tiene una pasión de Odio. Recuerda que ella también tiene una familia que guarda rencor y le causa problemas

a la adúltera que ha traído la vergüenza al nombre de la familia. Quizás, con el tiempo, su esposo la perdone.

2. Pierde a su amante.
3. Pierde una fuente de Gloria.
4. Sus amantes subsecuentes pueden, en vez de ser honorables, desearla solo por el sexo.
5. Gana una enemiga: la esposa del caballero, si este tiene una.
6. Ella conoce la vergüenza pública por haber traicionado los votos de su sagrado matrimonio (si estaba casada).

CUATRO DAMAS

Las siguientes cuatro aventuras ofrecen posibles amantes para el aspirante a caballero romántico.

AVENTURA: LA DAMISELA DE LOS GIRASOLES

Momento: En cualquier momento a partir del 532.

Escenario: En cualquier lugar. Un pabellón bonito, con el estandarte de un girasol ondeando ante él, junto a un pequeño estanque de agua clara.

Personajes: Un horrendo enano le dice al caballero jugador que no puede quedarse ahí a menos que juste con su maestro, sir Arfonen, que está aquí por una malvada costumbre. El caballero ya está preparado, listo para justar.

Soluciones: Justar con sir Arfonen.

Secretos: La Damsela de los Girasoles es quien ha establecido las reglas aquí. Hay que hacer tiradas de Suspica. En realidad se trata de un hada, aunque tiene la apariencia de una hermosa mujer humana. No es maliciosa, necesariamente, pero esta justa es un impulso mágico que debe mantener. Es completamente posible que se obligue a un caballero a quedarse aquí para que se enamore de ella.

Todos los caballeros que ganen la justa deben quedarse con ella hasta que otro los derrote. Si el caballero es derrotado, puede irse. Si el caballero gana, pero se niega a quedarse, sus tierras señoriales se ven azotadas por una plaga, ya que ella lanza una maldición sobre sus posesiones (queda a discreción del director de juego lo grave que es y cuánto se expande la plaga. Puede ser tan seria que incluso los caballeros mantenidos o sus familias enferman).

Solo hay tres cosas que pueden cancelar la maldición: (1) volver para cumplir con la costumbre de la dama, (2) la muerte del caballero o (3) la bendición de un lanzador de hechizos más poderoso que la Damsela de los Girasoles.

Gloria: La normal por la justa.

Después: Utiliza EN EL CRUCE DE CAMINOS (ver **Pendragón**, Apéndice 3) para ver qué justas hace tu personaje durante esta estancia con la damisela.

CONOCE A TU BEBÉ...

Una de las consecuencias más obvias de un caballero amante que pasa sus momentos de ocio esparciendo su semilla es la posibilidad del embarazo entre aquellas a las que ama. El director de juego puede desear llevar la cuenta de esto con tiradas de dados secretas por esas mujeres durante la Fase de Invierno, o simplemente puede introducir a la madre soltera y a su hijo la próxima vez que pase por su castillo.

Las consecuencias dependen del rango de la mujer en cuestión. Si se trata meramente de una campesina o una sirvienta, el caballero puede ignorar todo el asunto si lo desea. El clasismo del periodo permite una indiferencia tan arrogante. Pero si la mujer es una noble de cualquier rango, seguramente su familia solicite el matrimonio. Seguramente ya estén avergonzados por esto y estarán extremadamente enfadados por la afrenta a su honor, hasta el punto de difamar al caballero (pierde un punto de Honor por cada mujer noble que haga madre soltera) o incluso buscarlo para matarlo.

Un caballero que ha seducido y dejado embarazadas a muchas nobles tendrá muchos problemas con la mayoría de las familias, que probablemente engendrarán pasiones de Odio por él.

AVENTURA: LA DAMA DE ROSA

Momento: Cualquiera.

Escenario: En cualquier lugar.

Personajes: La Dama de Rosa (utiliza las estadísticas de la dama); su paje; su señor (utiliza las estadísticas del caballero famoso, pero es gentil); sus 10 caballeros mantenidos (5 notables, 5 normales).

Problema: Junto a un camino, un paje apenado les ruega a los caballeros jugadores que se detengan y lo ayuden. Si lo hacen, les explica que un malvado caballero ha secuestrado a su señora y la retiene en su torre a unas pocas millas de distancia. Les ruega a los caballeros que la rescaten. El paje dice que ha jurado no decir su nombre, pero es una noble cuyo padre recompensará a quien la lleve de vuelta a casa.

Si los caballeros aceptan, deben viajar hasta la torre, que es la torre del homenaje de una mota castral. La dama, reconocible por sus ropajes rosas, está asomada a una ventana y ondea un pañuelo rosa a los caballeros. Está demasiado lejos para escuchar sus voces.

Mientras los caballeros se acercan al castillo, el puente levadizo se baja y aparece el señor con sus 10 caballeros mantenidos a caballo. El señor es un caballero gentil, que ha cogido a la dama solo como deporte y no la ha herido. Se la entregará a cualquiera que lo derrote a él y a sus hombres en justa. Si pierde, ese día seguirá aprisionada. Se permite descansar y aplicar Primeros Auxilios, y ofrecerá un quirurgo si es necesario.

El señor caballero es muy cortés e invita a todos los retados a que se queden en su salón hasta la mañana, cuando tendrán tiempo suficiente para justar. La Dama de Rosa también está allí, bajo ninguna coacción aparente.

Secretos: La Dama de Rosa forma parte de este ardid.

Soluciones: Un personaje debe ganar 11 justas.

Gloria: 25, además de la Gloria por ganar las justas.

Después: La Dama de Rosa puede convertirse en la Lady Amor del caballero vencedor.

AVENTURA: LA DAMA DEL PUENTE

Momento: Cualquiera.

Escenario: En un puente.

Personajes: La dama (utiliza las estadísticas de la doncella); el caballero (utiliza estadísticas del caballero notable).

Problema: Una joven se encuentra de pie al final de un puente y les pide ayuda a los caballeros que pasan. Un perverso caballero que espera más allá la ha hecho prisionera.

Secretos: El caballero es en realidad un hombre de buen carácter, aunque algunas veces de métodos cuestionables. Está llevando a cabo un plan para hacer dinero y ha tomado a esta mujer para que sea su anzuelo. No la ha dañado ni tiene la intención de hacerlo. Se ofrece a liberarla si el retado le ofrece su propia armadura, caballo y armas como apuesta contra la libertad de la mujer.

Soluciones: El caballero se ofrece a luchar por amor, «ya que no hay razón para que ninguno de nosotros muera por el trivial evento del rapto de esta dama».

Gloria: 10 por derrotar al caballero en la justa, más 10 si se consigue la tarea un tanto ordinaria de rescatar a la chica.

AVENTURA: LA DAMA DE VALAINE

Momento: En cualquier momento.

Personajes: La dama (utiliza las estadísticas de la doncella); el caballero (utiliza las estadísticas del caballero notable).

Escenario: Cualquier camino.

Problema: La dama es la única hija del abanderado de Valaine, un señor cercano. El caballero ha matado a su padre e intenta casarse con ella a la fuerza para poder quedarse con sus tierras.

Soluciones: Retar al caballero. Sus términos no son inusuales, aunque escabrosos: luchar hasta la muerte por ella.

Acción: Un caballero llega cabalgando y se adelanta a los caballeros jugadores. Ignora a los caballeros jugadores, desdeñando orgullosamente cualquier conversación. Lo sigue un escudero, que lleva un par de caballos de carga muy cargados. Un segundo escudero lleva una mula sobre la que va una dama triste.

Percepción. Éxito = la dama parece haber estado llorando.

Cuando pasa la dama, esta mira a cada uno de los caballeros, les hace gestos y dice en voz alta: «Oh, sir Caballeros, soy una dama capturada, tomada por este caballero de la casa de mi padre. Os ruego que me ayudéis, como es tarea de todo buen caballero».

Gloria: 50 por rescatarla, más la usual para quien derrote al caballero.

Después: Se podría alterar su identidad para convertirla en una gran heredera, una hechicera, una santa o una amante, o simplemente puede dar las gracias y pedir que la lleven a casa.

Capítulo Ocho

Período de Torneos: 540-553



Al principio de este periodo, el Rey Arturo Pendragón lleva reinando 29 años. Gracias a la Pax Artúrica, el reino disfruta de un periodo de paz. No obstante, los caballeros siguen teniendo el deber de proteger a su reino y de mantenerse en forma gracias a los torneos

COMPARACIÓN HISTÓRICA

El Periodo de Torneos es prácticamente análogo a la Inglaterra de principios del siglo XIV. Las figuras históricas que pueden tomarse como referencia son Eduardo III y Ricardo II, y los eventos son aproximadamente simultáneos a la Guerra de los Cien Años.

La CAMPAÑA

El estilo ampliamente espontáneo del último periodo continúa, aunque muchos grandes torneos y eventos similares colocan a los caballeros en la esfera del reino central. Los torneos establecen el ritmo. Intercáloslos con las oportunidades de aventura.

POLÍTICA

El reino está en paz, los reyes de rapiña han sido eliminados y los seres feéricos se están imponiendo (tanto para lo bueno como para lo malo). Los señores del reino están conformes con poder darse el capricho de patrocinar más torneos y construir castillos más grandes. Parecen poco preocupados por la guerra.

Por otro lado, algunos rumores hablan más de lo que deberían sobre asuntos que no deberían. Algunos idealistas disfrutan señalando imperfecciones en el reino, cosa que no es difícil de hacer. Algunas veces el descontento se expande, al igual que la desconfianza o la sospecha...

NOVEDADES

En el Periodo de Torneos ocurren algunos avances notables.

EQUIPO

Armadura: Hacia el 448-550, empieza a utilizarse la armadura de placas completa (16 puntos), que cubre totalmente el cuerpo y las extremidades. Al principio solo la tienen los caballeros más ricos (o aquellos de alto rango que sirven a los señores más ricos), pero pronto se vuelve común entre los caballeros de todos los rangos. Los yelmos son grandes y cerrados con un visor que se puede levantar, a menudo con un «pico de gorrión» puntiagudo.

Armas: Para contrarrestar esta armadura más pesada, hacia mediados del periodo también está disponible la arbalesta, capaz de infligir 1d6+20 puntos de daño (alcanza 250 yardas, la velocidad de disparo es 1 cada 5 rondas). Afortunadamente para los caballeros, son armas grandes, desgarradas y lentas de recargar que requieren dos hombres para que sean eficientes.

También empieza a utilizarse la alabarda (ver **Pendragón**, Apéndice 1), capaz de detener a hombres de combate de infantería con armadura completa.

Por último, en este periodo los señores de Cambria descubren el arco largo y muy pronto los ejércitos de Arturo lo utilizan *en masse*. Por suerte para los britanos, rara vez se utiliza contra ellos.

ARCO LARGO (NO CABALLERESCO)

Un arco largo inflige 1d6+10 puntos de daño independientemente del valor de Daño de quien lo utiliza. Es un arma de dos manos, por ello no se puede utilizar escudo mientras se dispara un arco. El alcance máximo efectivo de este arco son 300 yardas. Se deben aplicar modificadores para alcance medio (100-200 yardas) o alcance largo (200-300 yardas), para objetivos pequeños o cubiertos, etcétera.

Una pifia indica que se ha roto la cuerda del arma o, peor, que se ha partido el arma.

Caballos: Los destreiros se vuelven la montura común para cualquier caballero de un mantenimiento al menos Normal. Además, está disponible una raza aún más grande llamada frisión (ver a continuación), aunque siguen siendo raros en este periodo.

Frisón: TAM 44, DES 10, FUE 38, CON 10; Velocidad 7; Armadura 5; Inconsciente 13; Herida Grave 10; Derribo 44; Puntos de Golpe 54; Velocidad de Curación 5; Daño 9d6.

El uso de las bardas (hasta 10 puntos) se extiende con estas grandes bestias que son capaces de llevarlas además del caballero. Los caballos caros, como los destreiros o los frisonos, generalmente se protegen con ellas.

Finalmente, están disponibles más caballos que son capaces de luchar a la vez que sus jinetes, lo que los hace doblemente peligrosos.

Ropas: Las ropas de los nobles se vuelven más elegantes y extravagantes en general durante este periodo. Para los hombres, la cota es más corta y menos suelta que anteriormente, abotonada hasta abajo y ajustada. Es la *cotte hardie* en francés. Las mangas se abrochan de la muñeca al codo. Los cinturones ya no se usan para sujetar la ropa, así que se colocan en la cadera en lugar de en la cintura. Son frecuentes las capas, a menudo cortas o de formas decoradas. Se vuelven más comunes las punteras puntiagudas en los zapatos.

Para las mujeres, la cota es más larga, con un canesú ajustado. Se llevan cinturones en la cadera. Sus sobrevestas tienen un pequeño escote en el cuello y grandes sisas redondas para revelar mejor la ropa de debajo. Los cuellos de pieles y las capas van separados del resto de las prendas. Los zapatos son puntiagudos y los días fríos llevan una pelliza que las cubre por completo. Los peinados son más elaborados, a veces con el pelo enrollado a ambos lados de la cabeza o dentro de una redecilla de joyas o en una gran trenza. Las diademas son populares.

HERÁLDICA

La profesión del heraldo es una profesión bien establecida y respetada. El Rey Arturo ha establecido su propio heraldo real para que supervise las instituciones. Es común tener lemas familiares que aparecen en un pergamino curvado bajo las armas cuando se pintan en muros o pergaminos.

COSTUMBRES

Otorgar el título de caballero pasa a ser una prerrogativa real, que ya no practican los simples caballeros o los barones menores: solo los reyes o sus representantes designados como un caballero de la Mesa Redonda, nombran caballeros.

El escudaje se hace de uso común. Dado que el reino está en paz, los nobles ya no necesitan combatir o ir a la corte tanto, y por ello los caballeros pagan esta «tasa de escudo» en lugar de presentarse en persona.

Cuando se necesita un ejército, se llama a los caballeros solo para la defensa local. Para campañas largas, los capitanes que tienen contratos con el líder del ejército reclutan un ejército mercenario. La unidad militar más pequeña se llama «lanza», que consiste en un caballero mercenario, un escudero, un sirviente/palafrero, dos arqueros y los ocho caballos necesarios para transportarlos a ellos y sus equipos. Un caballero que está contratado pero que no tiene señor recibe el nombre de «lanza libre», en inglés *free lance*.

Cuando Gawain regresa de su aventura con el Caballero Verde en el 547, se crea un nuevo galardón para reconocer a los caballeros que se han distinguido por encima y más allá del honor de la Mesa Redonda: la Orden de la Banda.

EL RETO DEL CAMINO

Hacia el año 541, se pone de moda que los caballeros se coloquen en un lugar del camino, junto a un puente, o en un paso y reten a una justa a todos los caballeros que pasen. No se gana ningún premio por esto, salvo la Gloria de una justa

(1/10 de la Gloria ganada por derrotar al caballero) y la herida permanente de haber sido descabalgado.

Rápidamente el Rey Arturo decreta una ley que prohíbe que tales retos bloqueen sus carreteras reales. Sin embargo, se vuelven comunes en otros caminos del reino hasta el punto de llegar a ser irritantes conforme pasan los años. Algunas veces los caminos se vuelven famosos porque el defensor es muy bueno en las justas.

Otros caballeros establecen sus desafíos y esperan hasta que alguien venga a aceptarlos. Puede haber un escudo que golpear, una campana que sonar, un enano que despertar o un escudero con el que hablar para alertar al caballero. Poco después, el caballero estará armado e irá al desafío.

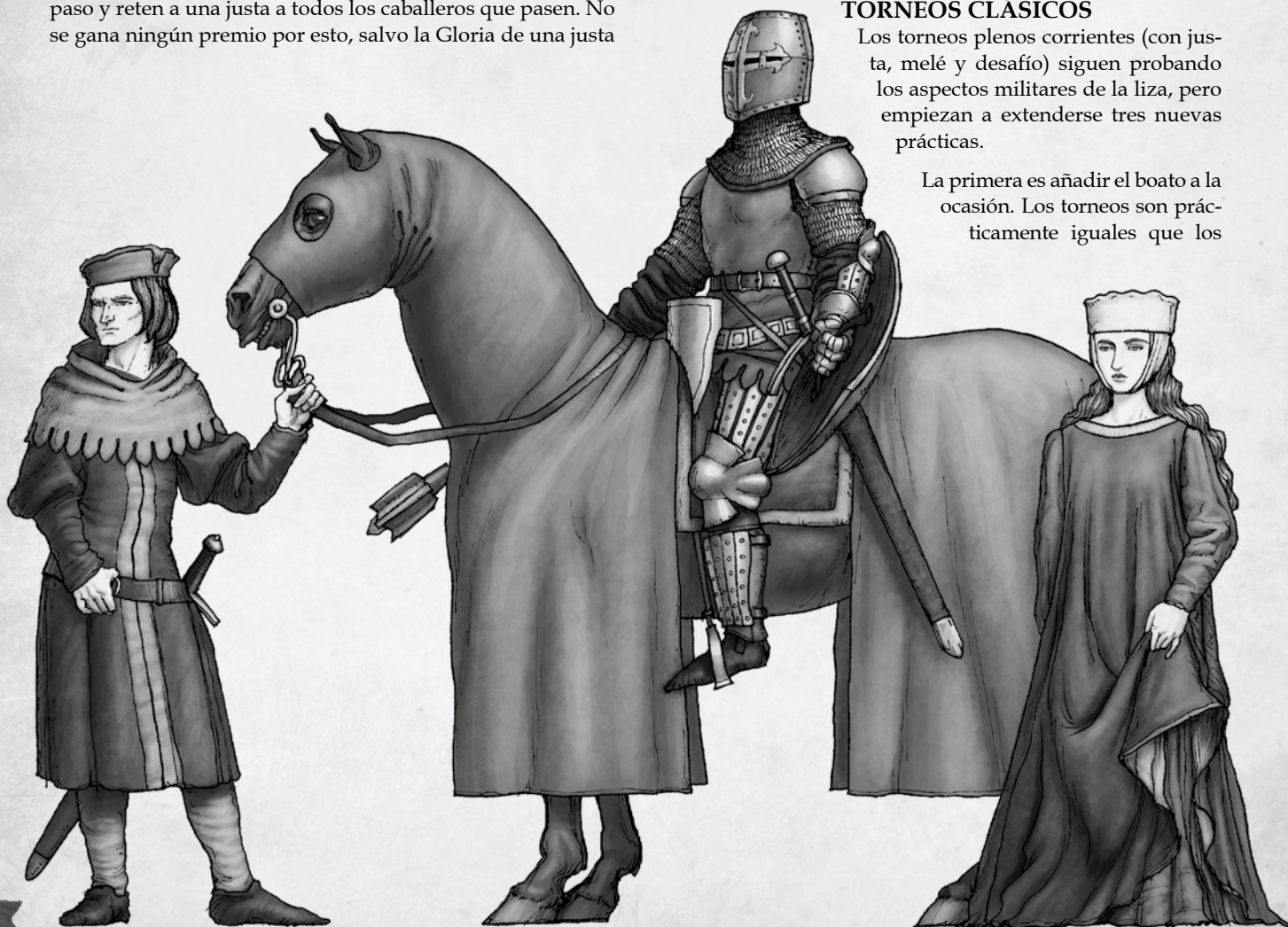
Más adelante, algunos desafiadore adoptan las mismas costumbres de apuestas que en los torneos contemporáneos: confiscar la montura y el armamento. El honor caballeresco requiere que los viajeros acepten las reglas, que se vayan por otro camino, que pierdan un punto de Honor por ignorar el desafío y pasar de largo, o unirse al caballero que lo reta.

Nota: Cuando un grupo de caballeros se encuentra a un caballero que justa de este modo, la costumbre indica que vaya primero el que haya sido nombrado caballero más recientemente (normalmente el caballero más joven); si pierde, el siguiente más reciente va y así sucesivamente hasta que vaya el último el mejor caballero.

TORNEOS CLÁSICOS

Los torneos plenos corrientes (con justa, melé y desafío) siguen probando los aspectos militares de la liza, pero empiezan a extenderse tres nuevas prácticas.

La primera es añadir el boato a la ocasión. Los torneos son prácticamente iguales que los



protoclásicos del periodo anterior, sin embargo, ahora se contrata una banda para entretener a la multitud antes de que empiece la justa, chicas adolescentes dirigen un desfile de perros y caballos y un equipo de escuderos exhiben sus caballos bailando. A lo largo de la siguiente década, los torneos se vuelven más elaborados, con carrozas hechas con flores o papel maché tiradas por caballos, bailes en el prado, bandas tocando y exhibiciones de animales enjaulados. Pronto se incluyen representaciones completas donde los caballeros atacan castillos falsos que las damas defienden tirando flores.

La segunda costumbre nueva es que se requiere (ya no es una opción) apostar la propia armadura en los resultados de la justa o la melé. «Bueno, ya sabes, el rey dijo que lo consideráramos como si fuera una batalla, excepto por que no nos matemos unos a otros. Y en la batalla siempre obtenemos un botín, ¿verdad? Así que ahora en los torneos, todo el mundo apostará su armadura como premio a quien lo capture». Esta apuesta aumenta con el tiempo, así que a veces se apuesta la armadura, el caballo, la silla y las riendas.

Estas apuestas dejan a muchos caballeros en la bancarrota y todos, salvo los imprudentes y los ricos, acaban retirándose de la competición antes que perder las herramientas de su oficio caballeresco. El resultado es que participan menos caballeros, excepto los ricos, y esos «caballeros de torneos» profesionales que reúnen un tesoro personal de caballos y armadura para pagar sus pérdidas mientras se mueven por el circuito para conseguir beneficios (ver la aventura CIRCUI-TOS DE TORNEOS).

La tercera costumbre nueva es que el Rey Arturo suele organizar extensas justas para todos los caballeros presentes en su corte. Son de fases eliminatorias, como en un torneo, pero sin el resto de eventos.

CONSTRUCCIÓN

Se siguen construyendo estructuras conocidas, pero también se empieza a usar una moda completamente nueva: el castillo concéntrico. Estos castillos son anillos de fuertes obras defensivas. Están contruidos para que las murallas interiores estén cerca de las exteriores, sumando, por tanto, su VD a las obras exteriores en batalla. Las defensas exteriores de las puertas se refuerzan con barbacanas.

Su alto coste no se debe a los componentes, sino a la habilidad técnica para hacerlo bien. Estos expertos generalmente están solo al servicio del Rey Arturo, así que el precio para que él los construya es la mitad de lo que se muestra aquí para el resto.

Los siguientes componentes nuevos están disponibles:

Barbacana: Una protección de la puerta separada, que añade un segundo puente levadizo y una torre a una puerta o a unas defensas de la puerta ya existentes (VD 4), 150 £.

Barbacana, grande (VD 6), 300 £.

Escaraguaita: Una pequeña torre montada en voladizo sobre otra estructura, normalmente en lo alto de una escalera o de una torre, que aumenta su altura (VD 1), 20 £.

Torre en D: Media torre, con la parte trasera abierta para anular su protección a los atacantes que hayan tomado las murallas exteriores (VD 7), 150 £.

«Puntos buenos»: Estructuras especializadas, como ladroneras, parapetos en voladizo, torres de flanco y otras estructuras extrañas para todos menos para los eruditos. Todas ellas se colocan en las murallas, de ahí que el coste sea por área. Se pueden añadir varios, acumulativamente (VD +1), 25 £ por área.

CASTILLOS DE MUESTRA

Castillo concéntrico pequeño: VD 34/12. Coste: 1070 £. *Defensas exteriores:* Zanja doble, foso, cortinas de muralla, puerta, torreón de la puerta. *Defensas interiores:* Torre del homenaje redonda.

Castillo concéntrico mediano: VD 52/14. Coste: 1570 £. *Defensas exteriores:* Zanja doble, foso, cortinas de muralla, puerta, torreón de la puerta, barbacana, 3 torres en D, +4 puntos buenos. *Defensas interiores:* Torre del homenaje redonda con escaraguaita y +4 puntos buenos.

Castillo concéntrico grande: VD 111/56. Coste: 5270 £. *Defensas exteriores:* Zanja doble, foso, cortinas de muralla con 1 punto bueno, 2 puertas, 2 torreones de la puerta, barbacana, 4 torres en D. *Defensas interiores:* Zanja, cortina de muralla de doble altura con +1 punto bueno, 2 puertas, 2 torreones de la puerta grandes, 4 torres redondas altas con escaraguaitas.

TIPOS DE TROPAS

Esta lista clasifica las tropas disponibles en esta época, de mejor a peor calidad. El número entre paréntesis indica el número real de individuos, que se utiliza solo para calcular el tamaño relativo de la batalla.

Caballero muy rico (4): Armadura de 16 puntos, frisón con barda de 10 puntos, 3 escuderos.

Caballero rico (3): Armadura de 16 puntos, destrero con barda de 8 puntos, 2 escuderos.

Caballero normal (2): Armadura de 14 puntos, destrero con caparazón, 1 escudero.

Arquero con arco largo (2).

Caballero pobre, sargento (1): Armadura de 14 puntos, andaluz, sin escudero.

Soldado de infantería con armadura, ballestero italiano (1).

Hobilar, lancero cambrio, soldado de infantería (1/2).

Bandido, saqueador (1/5).

Campesino (1/10).

LISTA DE PRECIOS

Después de la plaga del 550, tiene lugar una gran escasez de trabajadores que hace que los precios se incrementen entre un 20-70 % [(1d6 + 1) × 10] de media.

El Yermo en el 540



El Yermo en el 540

El Yermo es un fenómeno sobrenatural que asola Listeneisse en el 514 cuando sir Balin hiere al Rey Pescador con el Golpe Doloroso. Dado que «el rey es la tierra y la tierra es el rey», todo Listeneisse cae inmediatamente en un estado ruinoso y devastado. Empieza a ser conocido como el Yermo, devastado, deshabitado, con bosques sin hojas, arroyos secos y cultivos cenceños. Durante años, el Yermo solo abarcó Listeneisse.

Sin embargo, aunque el Rey Pescador gobierna sobre Listeneisse, en cierto modo también es rey de toda Britania, una contrapartida espiritual del propio Arturo. Tiene el Santo Grial, que es el recipiente que contiene el poder espiritual de Britania.

Al principio no se sabe nada exacto sobre este rey y este extraño lugar. Es un reino escondido que el Grial protege mágicamente. Conforme progresa la campaña, se aprenden cosas cuando los caballeros jugadores (o Perceval) viajan al Castillo de la Alegría. Cuando el conocimiento se extiende a lo largo y ancho, la gente empieza a sentir curiosidad sobre Listeneisse, ese reino perdido. Empiezan a explorar y a dar a conocer el ruinoso reino espiritual de Britania.

En los eventos del Capítulo 5, los caballeros jugadores pueden haber participado en los sucesos del Castillo del Grial. En ese momento, el Yermo solo cubría Listeneisse. Asumiendo que el malvado Duque de Klingsor fuera derrotado en ese momento (e independientemente de si los caballeros jugadores tuvieron éxito o no), el Yermo permaneció solo en Listeneisse.

Pero en el 537, el joven Perceval (aún sin nombrar caballero) visita el castillo y falla al hacerle la pregunta al Rey Pescador. Es un tipo diferente de derrota, ya que el fallo de Perceval estaba destinado, y el Yermo empieza a salir de Listeneisse y se expande por Britania. Su progreso es irregular y errático, lento pero persistente, le lleva años hacerse evidente una vez que ha entrado en una región y más años para empezar a hacer un daño permanente y significativo. Pero su avance es inexorable.

El Yermo afectará a los caballeros jugadores porque les dará un modificador a la tirada de Mal Tiempo Inicial en la Fase de Invierno. Cuanto más fuertes se hacen sus efectos, peor le va al reino y la gente se vuelve más y más pobre hasta que al final desespera.

El Yermo es una insidiosa ausencia que hace que el mundo normal esté menos vivo. Sus efectos son más evidentes en la vegetación. En la primera etapa de la infección, los bosques tienen mal aspecto, como si hubieran tenido un mal año. Durante las etapas medias, todo parece como si hubiera pasado por muchos años de sequía, con apenas verde en ninguna parte. En las etapas avanzadas, todo está seco y, si hay algo vivo, solo lo está a duras penas. El efecto puede no empeorar constantemente cada año, quizás hay un año mejor, en el que algo brota y prueba que está vivo, pero luego no logra germinar. Quizás otras plantas se hacen con la tierra durante un tiempo, pero poco a poco, en general la vegetación se ve reemplazada por hojas, ramas y árboles muertos.

Ha de hacerse algo.

EXPANSIÓN DEL YERMO

En las tierras agrícolas, la devastación se mide en modificadores de Mal Tiempo Inicial que prácticamente aseguran problemas agrícolas (y con ellos, el hambre). Después de unas cuantas cosechas consecutivas fallidas, la hambruna es una amenaza muy real.

El ritmo de la expansión depende del director de juego, por supuesto. Sin embargo, para que toda Britania esté afectada cuando ocurre la Búsqueda del Grial, el avance ha de ser de unas 20 millas por año. Esto es una milla y media por mes, así que si los caballeros jugadores están acampados en un lugar durante un mes, pueden darse cuenta de que el límite del Yermo sobrepasa el del campamento, y si están acampados durante varios meses, seguro que sí se dan cuenta.

La consecuencia principal de esto será la disminución de los ingresos de las familias de los caballeros. Todo el mundo se ve afectado.

DESCRIBIR EL YERMO

Por supuesto, a lo largo de la campaña, el director de juego debe describir siempre una nueva tierra aunque los caballeros jugadores solo estén de paso (normalmente servirá un simple «es un bonito lugar, los campos rodean las aldeas, hay algunos huertos de árboles frutales por allí»).

Conforme se extiende el Yermo, el director de juego debe preguntar: «¿Alguno de vosotros ha estado por aquí antes?». Si es así, debe indicar: «No es tan bonito como era la última vez. Las hojas son menos densas, los cultivos están secos».

EVENTOS EN EL YERMO

Resultado d20	Resultado
1-2	Nada demasiado inusual.
3-4	El caballo se asusta sin razón aparente. Haz una tirada de Equitación o pierde 1d6 horas de viaje.
5-6	El suelo bajo tus pies son cenizas profundas. La Velocidad se reduce en 1/4 durante la jornada.
7	El suelo es cenagoso. La Velocidad se reduce en 1/4 durante la jornada.
8	Un chubasco repentino de barro negro empapa al grupo. La velocidad se reduce en 1/3 durante el día.
9	Extensión de árboles caídos, secos o quemados bloquean el paso. La Velocidad se reduce a la mitad durante la jornada.
10	Un barranco escarpado bloquea el paso. Pierdes medio día de viaje.
11-12	Niebla sofocante, un humo negro bloquea toda la visibilidad. La Velocidad se reduce a la mitad durante la jornada y todas las tiradas de Cazar y Combate sufren un modificador de -5.
13-20	Elige un encuentro de la lista de encuentros en el Yermo (a continuación).

Las entradas de la tabla de Encuentros en el Yermo que encontrarás a continuación solo se deben usar una vez cada una, así que el director de juego también puede simplemente

Por supuesto, la descripción variará dependiendo de lo adentrada en el Yermo que se encuentre el área.

VIAJAR POR EL YERMO

Viajar a través de las etapas medias del Yermo impone un modificador de -5 a todas las tiradas de Cazar. Viajar a través de etapas avanzadas del Yermo impone un modificador de -10 a Cazar.

EL INVIERNO Y EL YERMO

Como se ha indicado en la introducción, un señorío sufre un modificador de +1 a la tirada de Mal Tiempo Inicial por cada año que se ha encontrado dentro del Yermo.

EVENTOS Y ENCUENTROS EN EL YERMO

El Yermo es un lugar tan deprimente como se pueda imaginar. Encarna el lado oscuro de lo feérico, así que todo lo que puede ir mal va mal de la peor forma imaginable posible. Es un lugar sin esperanza que inflige tristeza a cualquiera lo suficientemente loco como para entrar, quizás incluso desesperanza. Nada bueno sale del Yermo, ni tampoco entra allí. En eso está de acuerdo todo el mundo.

Esto se le debe recordar a cualquier caballero jugador que asuma la tarea de explorar el Yermo mediante la brutalidad de la siguiente tabla de Eventos en el Yermo. Estos se han sacado de informes reales de la Britania medieval.

leerla para encontrar la entrada que le gusta y marcarla después para evitar volver a utilizarla en una aventura.

ENCUENTROS EN EL YERMO

Resultado 2d20	Resultado
2*	EL CASTILLO DEL ERMITAÑO NEGRO.
3*	LA CHICA HIRVIENDO.
4	Gorros rojos (ver Apéndice 1).
5	Manada de lobos gigantes.
6-7	Pueblo abandonado hace mucho. Los tejados de paja están caídos, las paredes, hundidas y la maleza crece alta donde una vez hubo senderos.
8-9	Casa señorial deshabitada y en ruinas.
10	Iglesia quemada. Hay antiguos esqueletos apilados en el exterior de las puertas, con flechas que los atraviesan. Batalla. Éxito = la gente fue asesinada mientras huía de la iglesia en llamas.
11	Aldea abandonada. Hay una triada de cadáveres en una cabaña a los que se les acababa de atar y quemar. Percepción. Éxito = estaban vivos cuando se les prendió fuego.
12	Una sarta de cadáveres con horcas alrededor del cuello y las manos atadas a la espalda están expuestos en el camino.
13-14	Aldea en ruinas. Cazar. Éxito = ¡huellas! Después de seguirlas, encuentras a una mujer y a un niño hambrientos intentando refugiarse en un hoyo.
15	Aldea quemada. Hay cadáveres de sacerdotes amontonados en el suelo.
16	Aldea intacta pero abandonada, completamente infestada de ratas enormes.
17-18	Pueblo destruido. Cazar. Éxito = ¡huellas! Después de seguirlas, encuentras campesinos muertos en los campos, donde han estado escarbando en la tierra con las manos.
19	Encuentras 4d6 niños muertos, amontonados cuidadosamente cerca del camino. Cerca hay una gran tumba vacía. Un hombre, pala en mano, está agazapado y muerto.
20	Pueblo quemado. Las calles están sembradas de viejos cadáveres, muertos hace mucho. Los lobos y otros carroñeros han devorado a muchos.
21	Aldea intacta. Se ve una enorme nube negra que hace un zumbido. ¿Os acercáis? Millones de moscas zumban por todos lados en innumerables enjambres, conduciendo a los caballos a la locura. Equitación. Fallo = tu caballo huye en estampida y no lo puedes detener.
22	Aldea medio en ruinas, aún poblada pero escasamente. Percepción o Amor (familia). Éxito = te das cuenta de que aquí no hay niños. A todos se los llevó la enfermedad hace años. Desde entonces no ha nacido nadie.
23	Aldea medio en ruinas. Todos los campesinos están locos y medio desnudos, copulando en las calles y peleando por ratas muertas.
24	Aldea en ruinas, aún poblada pero escasamente. Una mujer loca está mordisqueando un caballo muerto, compartiendo el cuerpo con un perro y con un cuervo.
25-26	Aldea en ruinas, aún poblada, pero escasamente. Todos están en los pastos, mordisqueando la hierba para llenar sus estómagos vacíos. Piden comida de forma lastimosa.
27-29	Aldea medio en ruinas, totalmente abandonada. Un edificio todavía se está quemando lentamente. Cazar. Éxito = ¡no hay ninguna huella!
30-31	Aldea vacía. Muchos esqueletos yacen en las calles.
32	Aldea abandonada. Cerca de la iglesia hay un camposanto en el que se ven dos cadáveres, uno acaba de ser desenterrado de una tumba.
33	Pueblo en ruinas. Aún poblado, pero escasamente. No se ven adultos. Muchos niños, con los ojos grandes y los vientres hinchados, se esconden tras las puertas y se quedan mirando sin hacer ruido.
34	Aldea medio en ruinas donde los supervivientes están haciendo un guiso comunal hecho de cinturones, hierba y una bota.
35	Aldea medio en ruinas, aún poblada pero escasamente. Un avaro mercader está vendiendo partes de perros, gatos y ratas a precios exorbitantes.
36	Aldea abandonada. Cazar. Éxito = ¡huellas! Después de seguirlas, descubres que se dispersan hacia las chozas de los alrededores, en las colinas. En una de las casas hay un gran caldero a fuego lento. Dentro hay manos y pies humanos.
37	Aldea en ruinas, prácticamente desierta. Una mujer aparece corriendo y suplica que la maten como castigo por haberse comido a su niño.
38	Empalizada a medio terminar, abandonada. El muro, de diez pies de altura, es de mala calidad e improvisado. Dentro hay un único esqueleto, desmembrado y desperdigado.
39	Pueblo quemado. Todos los cadáveres que hay dentro están decapitados.
40	Pueblo medio en ruinas. ¡Una celebración! En el centro hay una enorme hoguera con cuerpos dentro, mientras que los campesinos, desnudos y embadurnados de sangre, saltan como locos a su alrededor, besándose y riéndose unos de otros, totalmente ajenos a los caballeros. Están bastante locos.

* Los resultados 2 y 3 se refieren a aventuras que se describen con detalle al final de este capítulo.

AVENTURA: DETENER EL YERMO

Escenario: En cualquier parte dentro o cerca del Yermo.

Personajes: Cualquiera preocupado por el bienestar de la tierra.

Problema: El Yermo se está expandiendo y la gente se muere de hambre.

Secretos: Esta devastación es una imagen mágica del alma de Britania, de la desolación y el vacío del mundo material desprovisto de espiritualidad. Por ello, la única defensa es una vida de pureza espiritual.

Soluciones: El comportamiento espiritual anula el efecto del Yermo. Cualquier caballero religioso con una puntuación de Espiritual de 16 o más reduce el modificador del Yermo de sus posesiones a la mitad (una esposa que cumpla los mismos requisitos también lo reduce a la mitad; son acumulables, así que una pareja muy religiosa puede no verse afectada por el Yermo).

Una consecuencia de esto es que en muchas tierras de monasterios e iglesias cuyos líderes cumplen estos mismos niveles de comportamiento se sigue plantando y recolectando. Son, por ello, las pocas fuentes de alimento para los que se mueren de hambre por todas partes. Los monasterios decadentes se mueren de hambre como todos los demás.

ALGUNOS CAMBIOS

Algunas entradas de la «Corte» de cada año cambian en este periodo.

INVITADOS ESPECIALES

La sección de «Invitados especiales» se elimina a partir de aquí simplemente porque hay demasiados para indicarlos. Una consecuencia secundaria de la proliferación de invitados grandes e importantes es que los caballeros normales son apartados físicamente del rey, dada la necesidad de hacer honor al rango. Los caballeros de la Mesa Redonda tienen ciertos honores en Camelot, por supuesto, pero en general los caballeros tienen más dificultades que antes para hablar directamente con el Rey Arturo.

Por otro lado, los propios invitados de la corte son accesibles. Pueden ser interesantes en sí mismos y ofrecer oportunidades de aventura o la posibilidad de viajar a tierras extranjeras. ¿Quizás cazar mamuts en Finlandia? ¿Visitar la Gran Tierra al este de los hunos? ¿O quizás Ultima Thule, donde los grifos custodian oro?

Visitantes de la corte: Primero, la nobleza de Britania está presente. Están deseosos como el que más de conocer a caballeros aventureros famosos. Condes, duques, barones, oficiales de la corte, castellanos y alguaciles suelen coincidir aquí. Muchos son extranjeros, a menudo caballeros laureados que actúan como diplomáticos, pero para las naciones más cercanas los nobles son los embajadores. Esto incluye varios reinos franceses, las tribus frisias, los visigodos y los condes de Ganiis. Los mercaderes y nobles que hacen negocios en la corte vienen de más lejos: los condes de la Galia, los godos de Roma, griegos bizantinos.

Para los curiosos, también se dan a conocer aventureros de lejanas tierras de fábula, como los árabes o los persas, de la lejana India o de Catay.

EQUIPOS DE TORNEO: EL PSEUDOEQUIPO

El fenómeno de los torneos habituales fomenta la creación de equipos de torneo, compuestos por individuos que se reúnen con regularidad para enfrentarse al enemigo. Este proceso surge de manera espontánea y en esta etapa del juego se encuentran con regularidad pseudoequipos en los que amigos se preparan y viajan juntos a los torneos. Normalmente se basan en regiones, así que está el equipo Salisbury, el equipo Windsor, los Chicos de Londres, etcétera.

Nota: ¡No hay elfos! Los verdaderos elfos no pueden visitar Camelot porque es el centro de la civilización humana y por ello no es nada cómoda para su raza. En grupos pueden hacer frente a los extraños que los rodean, pero solos es extremadamente difícil para ellos.

NUEVOS CABALLEROS DE LA MESA REDONDA

Esta categoría se ha eliminado porque la Mesa está llena y surgen pocas vacantes. Los asientos se liberan ocasionalmente cuando los miembros más ancianos mueren o se retiran, pero los caballeros más mayores de la Mesa Redonda viven en un reino de paz y por ello los miembros apenas cambian.

MORDRED DICE

Dada la habilidad de Mordred en la intriga cortesana (y el hecho de que por esta época ya ha caído en su lado oscuro), esta sección es útil para el director de juego que desee saber cuáles podrían ser sus locas maquinaciones y sus quejas en la corte.

PROGRAMA DE TORNEOS

Los torneos se llevan la mayor parte de la atención de los caballeros, de ahí que sea útil incluir esta categoría. Si no pasa nada más, los jugadores pueden participar en un par de torneos. Se pretende que todos sean rápidos y fáciles y que establezcan un telón de fondo en el que se puedan incluir otros eventos.

En el programa de torneos anual se indican los meses de verano. Tras ellos hay unas listas de torneos muy abstractas, es el circuito de torneos disponibles en Logres, Cambria y Cumbria, ordenados por tamaño. En general, es mejor utilizar el sistema de resolución de torneos simples (esto es, una tirada).

Los torneos que aparecen en la lista no son todos los torneos que se celebran todos los años, sino solo los que están en el circuito habitual. Se pueden encontrar otros, sobre todo torneos locales, y es posible que estén un poco pasados de moda (posiblemente tengan algún tipo de evento residual de los primeros estilos, como un *bohört* para escuderos o peleas de animales).

Se insta al director de juego a que nombre la ciudad o el castillo en los que tienen lugar estos torneos, y a los jugadores a que lo registren en su historia (en este caso el director de juego pregunta: «¿Habéis estado en Carohaise?»). Pero el mapa también ofrece una ayuda visual para mejorar la acción en tiempo rápido y la naturaleza abstracta del juego.

Por supuesto, algunos torneos de los que se espera que sean rutinarios pueden resultar ser en realidad importantes o únicos. Puede suceder algún incidente divertido o se puede

probar alguna regla nueva. Los caballeros jugadores pueden estar presentes o no, tal vez por accidente. Sin embargo, el director de juego puede desear mover el torneo adonde sea que estén justando los caballeros jugadores, especialmente si participan en pocos torneos.

En cada Pentecostés, el Rey Arturo patrocina un torneo en Camelot que incluye a los caballeros de la Mesa Redonda más algunos aliados específicos contra todos los demás. Se trata del Torneo Pentecostal de Camelot, que se lleva celebrando muchos años y donde siempre ocurre algo de interés. Los caballeros jugadores no participarán en él todos los años, pero pueden pasarse por allí y seguramente oirán rumores al respecto durante el año siguiente (¡sir Tor se asegurará de ello!).

Año 540

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Lancelot.

Perceval.

Lamorak.

COTILLEO

—¡Mirad eso! Esa especie de canesú ajustado hace que una chica mayor parezca joven de nuevo, ¿eh? ¡Voy a tener que conseguir uno de esos!

—Bueno, yo diría que se necesita algo más que un vestido para hacer que las abejas te recolecten la miel.

—Ajá, pero sin ninguna guerra en curso, habrá tantas abejas gordas y viejas zumbando por ahí que incluso una flor vieja les parecerá dulce.

—¿Es por eso por lo que hay tantos hombres por aquí? ¿Porque no hay guerra?

—No, están preparándose para embarcarse en una. ¿No lo sabíais? El Príncipe Borre y sus hombres van a ir a Ganis a ayudar a su gente.

—Sí, y por supuesto con ellos irá un pequeño ejército.

—Eso me hace preguntarme..., ¿os parece que la reina está más protegida desde su secuestro o menos?

—Más. Menos. Sí, menos. Mmm... No, más, por supuesto. Bueno, igual, solo hay más caballeros alrededor...

NOTICIAS

Gawain: «Vamos a tener más torneos. Los caballeros no están practicando lo suficiente. Debemos mantenernos en forma por si acaso alguien nos ataca. Me gustan los torneos. Me encanta exhibirme delante de esas mujeres».

Kay: «Voy a tener problemas para almacenar todo el grano este año. ¡Nos ha sobrado mucho del invierno!».

Griflet: «No hay guerras en el país. En Irlanda sí, por supuesto, y en Francia también continúa, pero aquí no».

LA ENFERMEDAD DE ARTURO

En esta época, la salud del Rey Arturo empieza a deteriorarse lentamente. Este cada vez se preocupa más y toma menos decisiones, lo que le hace parecer más viejo de lo que es. Al principio apenas parece distraído, pero su dolencia se vuelve más una maldición que una enfermedad. La gente no puede ayudarlo, pero se da cuenta de que envejece rápidamente y de una forma nada natural, pero solo hablan sobre ello en privado.

La enfermedad de Arturo está conectada tanto con el Encantamiento de Britania como con el Santo Grial.

«El rey es la tierra y la tierra es el rey», dice el viejo dicho. Es difícil determinar causa y efecto entre el rey y la tierra, así que sencillamente estos son los hechos que se pueden observar:

- + El Yermo se expande.
- + El Encantamiento también sigue expandiéndose.
- + El rey se vuelve más viejo y más débil.

Los cristianos mantienen que el deterioro de Arturo es una enfermedad espiritual relacionada con el Santo Grial y los paganos aseguran que es resultado del Encantamiento. La causa última no importa, en tanto que los efectos se extienden inexorablemente por la tierra.

CONVERSACIÓN REAL

«El camino de la aventura es una buena actividad para todos los caballeros. Nos alegra escuchar estos relatos de destreza singular y de verdad esperamos que muchos caballeros se vayan de aventuras y sigan domando los lugares ocultos de esta tierra».

INTRIGA

El rey está inquieto. Quizás lo perturba algo, quizás siente algo que nosotros no... ¿O es la reina quien inquieta su mente?

MORDRED DICE

«En verdad encuentro esta corte aburrida. Mi padre está sentado ahí, hablando sobre sus leyes y la justicia, mientras nosotros nos morimos de aburrimiento».

PROGRAMA DE TORNEOS

Este año, los heraldos están anunciando en todos los torneos un gran torneo clásico que se celebrará en Lothian el año que viene, patrocinado por sir Gawain.

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el premio es un destrero blanco entrenado para luchar.

Julio: Local, comarcal.

Agosto: Local, comarcal, regional (en Peterborough, Lonazep).

Septiembre: Local, comarcal, local.

Octubre: Local, comarcal.

EVENTOS

El príncipe Borre y un pequeño ejército parten de Britania y navegan hasta Ganis, donde se unen a la lucha (los caballeros jugadores pueden unírsele).

EL REY ARTURO EN EL 540

En este momento, con 48 años, el Rey Arturo es un soberano imponente y maduro, todavía bastante vigoroso. Su pelo es prácticamente gris y su barba es entrecana.

TAM 13

DES 15

FUE 17

CON 16

APA 15

Rasgos físicos distintivos: Modales nobles, voz noble.

EL ASESINATO DE SIR DORNAR

En el Bosque de Arroy se encuentra una tumba cerca de una ermita. El ermitaño explica que vio al caballero asesinado hace un par de años y que todavía tiene su escudo.

Heráldica. Éxito = era un caballero de la familia de Gales. Crítico = era sir Dornar, un primo de sir Lamorak.

El monje no sabe quién era el caballero caído, pero sí sabe que lo mataron cuatro caballeros que parecían hermanos, por lo que decían. Si se le pregunta por las armas, simplemente dice: «Oh, tenían dos, como vosotros» y luego: «¿Tenéis diferentes diseños? Nunca me había dado cuenta».

SE HA PERDIDO UN REY

Fuente: Malory IX, 16.

Una mañana de verano, los cortesanos se alinean frente a la puerta del dormitorio para empezar los asuntos del día. El rey se retrasa, lo que ocurre de vez en cuando, pero cuando se dan cuenta de que es *demasiado* tarde, su escudero jefe abre la puerta y luego se da la vuelta y dice:

— Me temo que parece que hemos perdido al rey...

Sir Cadur de Cornualles, jefe de los caballeros mantenidos de Arturo, habla primero, un tanto fuera de protocolo:

— ¿Habéis perdido al rey?

— No está aquí y nadie lo ha visto marcharse, y todos nosotros lo vimos acostarse anoche.

Sir Cadur se vuelve hacia su propia comitiva y dice:

— Reunid a todos. Tú y tú, llevaos a todos sus sirvientes y escuderos de esta cámara ahora, a la sala común. Sir Kay...

— Reuniré a todos los trabajadores que estaban trabajando anoche hasta la tercera habitación adyacente.

Y así ocurre, con los oficiales organizando la búsqueda, seguidos por un alboroto en toda la torre del homenaje, luego en el castillo y luego en la ciudad de Camelot que motiva a la acción. ¡El rey ha desaparecido!

El mensaje de la misteriosa desaparición del rey se extiende por toda la campiña, urgiendo a los caballeros de todas partes a que lo busquen. Su paradero es completamente desconocido y les ocurren muchas aventuras a los caballeros que buscan al rey en lugares escondidos por todo el país.

Ver la aventura BUSCAR AL REY.



Rey Arturo

El Yermo en el 541



LA REPRIMENDA DE GILDAS

Un clérigo llamado Gildas, afincado en Eburacum, escribe una carta reprendiendo a los britanos por sus modos malvados y decadentes (esto es un hecho real, no una ficción: todavía existen copias de esta carta, así que conocemos un poco más sobre la época de primera mano gracias a Gildas).

O Gildas (a) no tiene queja sobre Arturo, ya que no nombra al Alto Rey por su nombre (aunque arremete contra algunos reyes de manera específica) o (b) claramente tiene una queja, ya que otras leyendas mencionan que la familia de Gildas tuvo una disputa con el Rey Arturo.

CORTE DE NAVIDAD

Todo el reino de Britania está en un estado de preocupación y desesperación, dado que todavía no se ha encontrado al rey. En todo el país la cosecha se ha estropeado, la nieve del invierno cae con fuerza y el fuego de los hogares arde con una débil llama, incapaz de calmar el frío.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero jugador se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Año 541

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot, aunque el rey esté desaparecido.

FUERA DE CAMELOT

¡El rey!

Lancelot, Perceval y prácticamente todos los demás que están buscando al rey desaparecido. Muchos de ellos regresaron el invierno pasado, pero volvieron a marcharse pronto, antes incluso de la corte de primavera. ¡Hasta sir Kay está fuera buscando!

Una verdadera bandada de adivinos, videntes y místicos ha llegado a la corte para profetizar y utilizar la magia para encontrar al rey. La hechicera de la corte, Nimue, está ausente y por eso no puede guiarlos, así que su presencia crea una gran confusión de color, palabras y promesas.

COTILLEO

— Si os digo la verdad, creo que este es el fin del mundo. ¡El rey se ha ido! ¡Sin dejar huella!

— Bueno, yo digo que ha sido esa terrible «hechicera», la rubia, ¿sabéis cuál? La que tenía excrementos de pájaro en la espalda de su sobrevesta abierta de terciopelo rojo estampada. ¿Os acordáis? — ríe.

— Bueno, eso es lo que pasa cuando uno tiene sirvientes que cortan dedos de sapo en lugar de coser.

— A lo mejor los excrementos de pájaro eran algún tipo de hechizo. — Risas.

— O simplemente una costumbre local de Cumbria. — Más risas, que se calman poco a poco.

— Bueno, ahora en serio, ojalá el rey estuviera de vuelta.

NOTICIAS

Las fuentes habituales de noticias no están presentes, sino fuera, buscando al rey. Sir Kay sigue teniendo mucha comida, sigue sin haber guerras y sir Gawain sigue a favor de los torneos.

CONVERSACIÓN REAL

Ginebra: «¡Esta es la peor cosa que podría suceder! ¡Se ofrece una gran recompensa de 100 £ a quien encuentre noticias fiables sobre el rey y una recompensa aún mayor para quien lo traiga de vuelta a casa!».

INTRIGA

Nimue dijo que han secuestrado al rey mediante magia. Se han encontrado objetos rituales en el castillo y también se han encontrado en la campiña cercana rastros de seres y criaturas mágicos. Sin la protección del rey, el Otro Mundo se está haciendo más fuerte.

MORDRED DICE

«Quien sea que haya hecho esto, ha utilizado mucho poder mágico para sacar al rey de aquí. Esto es para lo que mejor sirve la magia: huidas y sorpresas...».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, las mujeres se quejan de que tienen poco que hacer en un torneo.

Julio: Local (2), comarcal.

Agosto: Local, comarcal.

Septiembre: Local, comarcal, regional (Castillo de la Doncella, Lothian. Este es interesante porque la mayoría de caballeros locales participantes seguramente estén desfasados en lo que respecta a la armadura, los caballos y las costumbres. Al estar en su tierra natal, se comportan de manera agresiva, y beber a media noche puede acabar tanto en una pelea o un alboroto como en un baile o un recital de poesía).

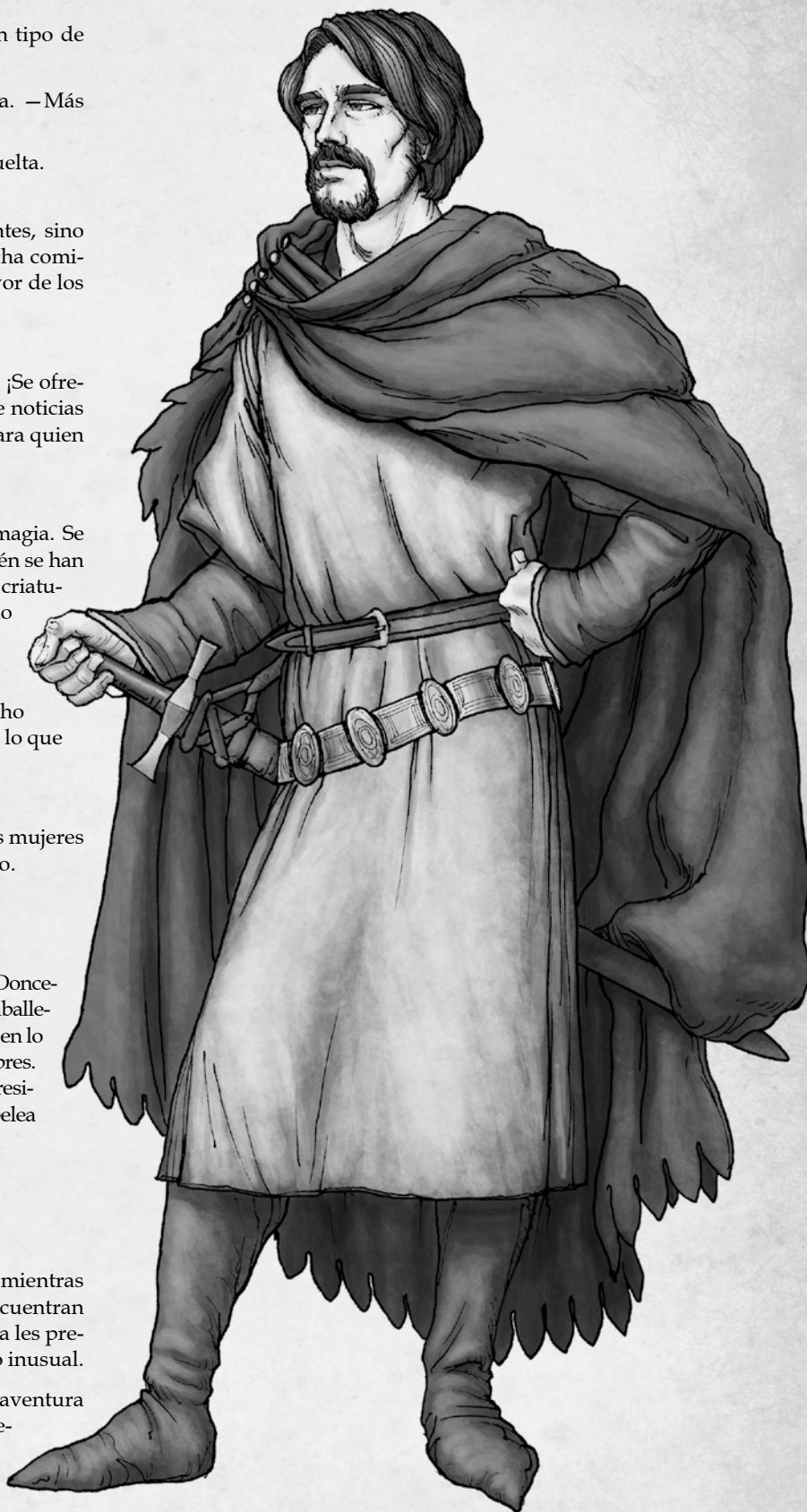
Octubre: Local (2), comarcal.

EVENTOS

Mientras están fuera buscando (o quizás en casa mientras están descansando), los caballeros jugadores se encuentran con Nimue y un pequeño grupo de sus mujeres. Esta les pregunta cuidadosamente sobre si han encontrado algo inusual.

Si los caballeros jugadores han participado en la aventura HIENAS y mencionan a las bestias, Nimue se interesa muchísimo y les pide que la lleven adonde las vieron. Solicita que se den mucha prisa, incluso que viajen de noche.

Ve a la aventura EL CASTILLO DE ANNOWRE.



Sir Loholt

El Yermo en el 542

TRISTÁN ENLOQUECE

Fuente: Malory IX, 18-21.

Sir Tristán vuelve a Cornualles con algunos amigos. Descubre algunas cartas entre Isolda y otro caballero y está tan superado por la pasión que se vuelve loco. Se quita la armadura y la ropa y corre hacia el bosque, aullando como una bestia.

PETICIÓN A LA CORTE

Después de que el rey regrese tras la aventura EL CASTILLO DE ANNOWRE (sean o no los caballeros jugadores quienes lo rescaten), la corte está alegre y Arturo empieza a hacerse cargo de los muchos problemas de la gente que había estado esperando su regreso.

Uno de ellos es el de Lady Jeanette de Wedrfdale, que busca a alguien, *otra vez*, para matar al gigante Logrin (ver la aventura LOGRIN EL GIGANTE).

LOGRIN DERROTADO

¡Al fin! ¡Ese persistente resucitado de Logrin el Gigante ha sido muerto! Sir Kay vuelve a la corte con su cabeza y todo el mundo lo aclama y le concede gloria extra por haber tenido éxito donde otros solo lo tuvieron en parte.

Y, para que conste, si se le pregunta, no vio al hijo de Arturo por ninguna parte en sus aventuras.

CORTE DE NAVIDAD

Arturo está eufórico y optimista después de haber pasado un tiempo en las tierras salvajes, su roce con el peligro parece haberle devuelto la vitalidad. En consecuencia, la corte también ha vuelto a la vida, rebosando de decoración extra para la temporada.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -2d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero jugador se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Año 542

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Lancelot.

Perceval.

Lamorak.

Tristán, lamentándose por alguna parte.

COTILLEO

—Oh, mirad a toda esa gente celebrando que nuestro rey ha regresado sano y salvo. Dejadme deciros una cosa, si desastres como este traen a tantos extranjeros maravillosos a la corte, entonces puede que no sean tan malos.

—Bueno, yo diría que no es solo para que este vejestorio disfrute de su presencia. ¿No os hacen gracia esos jóvenes, actuando como si nos estuvieran haciendo un favor al hablar, bailar o comer con nosotras? ¿Éramos tan tontas nosotras?

—¿Habéis escuchado lo de Tristán? Dicen que se ha vuelto loco porque Isolda tiene otro amante. ¡Esos dos! Creo que necesitan pasar algún tiempo en la corte para que aprendan de qué va realmente el Romance.

—¡Es demasiado tarde para eso, cariño! Ya se han pasado la parte de «mantenerlo en secreto»...

NOTICIAS

Tor: «Voy a registrar los torneos para la corte. Hay muchos, pero avisaré solo de los mejores. Organizaremos un circuito de torneos para hacerlo más fácil».

Kay: «Parece que hay algunos problemas con los cultivos en el norte, pero por suerte no nos afectan».

Griflet: «No hay guerras que luchar en Britania. En Francia e Irlanda sí, por supuesto».

CONVERSACIÓN REAL

«Los torneos son ciertamente la mejor oportunidad que tiene un caballero ahora. No tenemos guerras, así que vamos a seguir practicando con armas embotadas blandidas con espíritu deportivo en vez de con odio».

INTRIGA

El Rey Arturo no se encuentra bien. Realmente no está enfermo, pero no se siente en condiciones de realizar sus actividades habituales. Ha dejado de cazar, por ejemplo.

MORDRED DICE

«La magia es poderosa, pero efímera. Annowre utilizó mucho poder para llevarse al rey. Pero estaba débil al final. La magia flaquea con facilidad, por lo que unos pocos caballeros principiantes pueden derrotar incluso a una gran hechicera».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, las mujeres se quejan a gritos de que tienen poco que hacer en un torneo.

Julio: Local, comarcal, regional (en Lincoln, Lindsey).

Agosto: Local (2), comarcal.

Septiembre: Local (2), comarcal.

Octubre: Local, comarcal.

EVENTOS

Los asedios continúan en Ganis y caen más castillos. El clan de Ganis recupera poco a poco muchas de sus tierras y finalmente rodean al Conde Pharien en su ciudad natal, Trebes. Este rinde la ciudad después de que el rey francés no apareciera para liberarlo. Más adelante, el clan de Ganis lo reconoce como señor de Trebes. Hacia el final del verano, casi todo Ganis está conquistado.

LA MUERTE DE SIR BORRE

Un día un señor visita a sir Bleoberis y le da una pequeña fortuna en oro. Bleoberis está encantado, pero entonces pregunta:

—¿Dónde está la plata?

—¿Plata? No hay plata —dice el señor.

—He escuchado informes de que habíais encontrado oro y plata. Sabéis que recojo una parte de todos los tesoros que se encuentran en mis tierras, ¡es la ley! Demando mi parte de la plata.

—Yo no tengo...

—Silencio entonces. Señor, marchaos de esta corte, y 24 horas después de que os vayáis me reuniré con mi ejército para ir a vuestro castillo y coger la plata. Si no la entregáis, os asediaré y la cogeré.

El señor se marcha del castillo y sir Bleoberis convoca un concilio, al que asiste el Príncipe Borre, el hijo del Rey Arturo, para ofrecer su importante presencia. Parten al día siguiente. El Príncipe Borre ha estado aquí un par de años (entre sus viajes al norte para asistir a torneos franceses) y sabe lo aburridos que son los asedios, así que se pone a jugar con la ballesta para paliar el aburrimiento.

Un día, mientras está cabalgando de un lado para otro frente al castillo y disparando a los reacios hombres del castillo con una ballesta, una gran flecha de un arco le da en el cuello y le penetra hasta el pecho. No muere al instante, pero solo vive unos pocos miserables días, sufriendo terriblemente. Sir Bleoberis está tan encolerizado que asalta el castillo de una vez, encuentra al arquero y lo lleva frente al príncipe.

—Fue un buen disparo —dice Borre—. Yo os perdono y libero. Sir Bleoberis, después de que muera, liberad a este hombre.

—Sí, mi señor —dice Bleoberis.

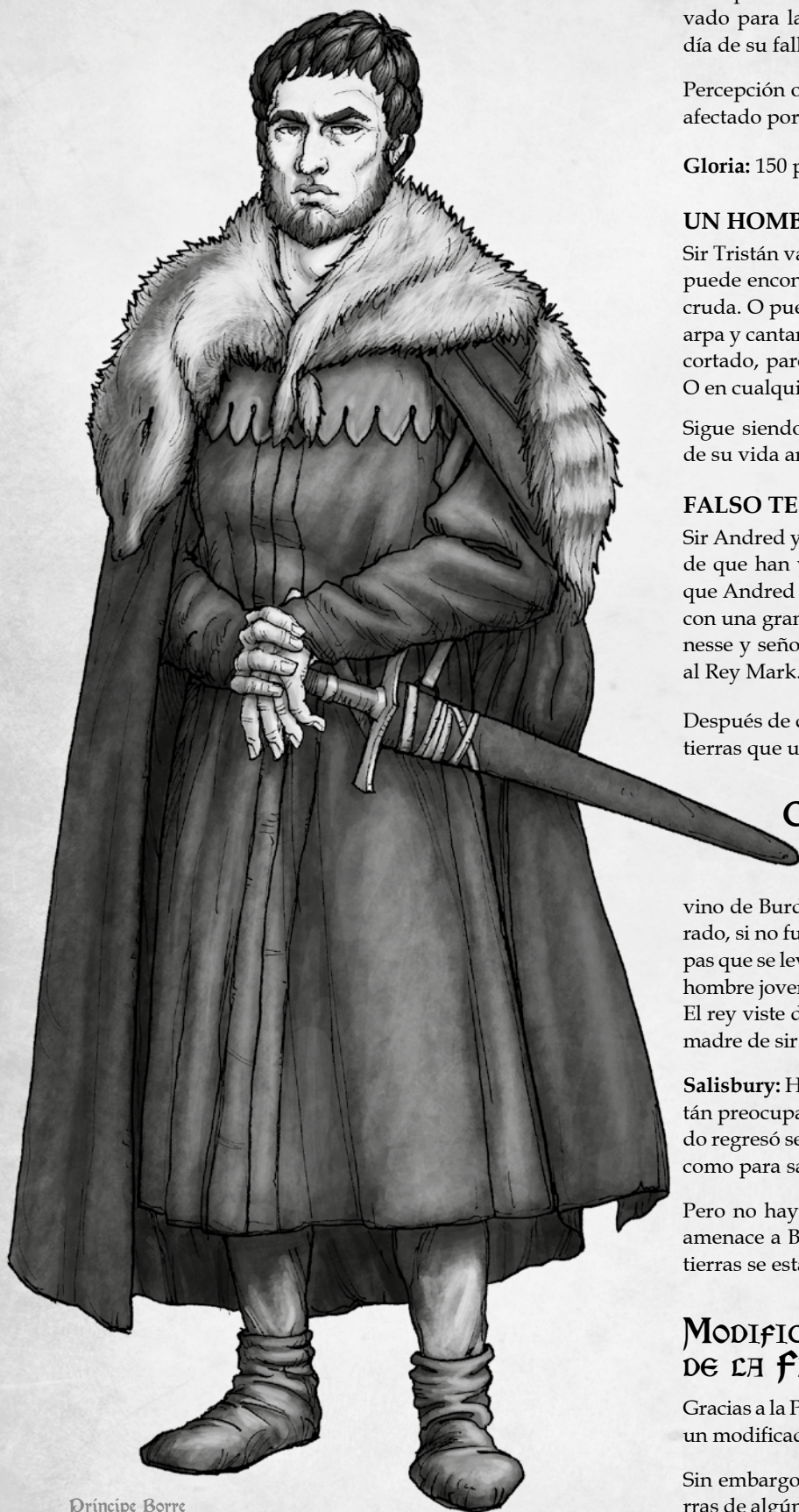
—¡Gracias, mi señor! —solloza el arquero. Se pone de rodillas y reza por el príncipe. Este muestra un indicio de sonrisa y después muere. El cuerpo del príncipe es tan puro, sin embargo, que no se corrompe (o quizás es que lo conservan en miel).

—Lleváoslo y torturadlo hasta la muerte —dice Bleoberis, y se llevan al arquero.

UN FUNERAL REGIO

El cuerpo del Príncipe Borre es llevado a Britania, donde se celebra un funeral regio magnífico. El cuerpo se expone en Sarum y grandes multitudes vienen a verlo y a llorar su muerte. El castillo está abarrotado de nobles y sus séquitos están desperdigados y llenan la ciudad. Las calles están llenas de gente que ha acampado para llevar el luto por el príncipe caído. Los señoríos de los alrededores también acogen invitados, a menudo extranjeros (esta es una gran oportunidad para que los caballeros jugadores conozcan caballeros y mujeres de otras regiones).

La procesión oficial mide media milla de longitud e incluye al rey y a la reina, acompañados por toda su gente. Todo el mundo importante asiste, más miles de campesinos. Se entierra a Borre en Stonehenge, cerca de su abuelo Uther. Los sacerdotes sacan su fuerte corazón y lo colocan en una caja de oro para colocarla en la catedral de Bedegraine, su hogar.



Príncipe Borre

Percepción. Éxito = te das cuenta de que hay un lugar reservado para la tumba del Rey Arturo para el desafortunado día de su fallecimiento.

Percepción otra vez. Éxito = ves que el Rey Arturo está muy afectado por la muerte de su hijo.

Gloria: 150 por asistir.

UN HOMBRE LOCO

Sir Tristán vaga por el país, enloquecido y sin memoria. Se le puede encontrar desnudo y despotricando, comiendo carne cruda. O puede ir vestido con hermosas prendas, tocando el arpa y cantando una triste canción. O en harapos, con el pelo cortado, parodiado por los pastores que lo están cuidando. O en cualquier otra de tantas desafortunadas circunstancias.

Sigue siendo increíblemente fuerte, pero no recuerda nada de su vida anterior.

FALSO TESTIMONIO

Sir Andred y su dama llegan a la corte de Mark con la noticia de que han visto a Tristán muerto y enterrado. A pesar de que Andred es pariente de Tristán, odia al valiente caballero con una gran pasión, así que pide ser nombrado rey de Lyonesse y señor de las tierras de Tristán, prometiendo ser leal al Rey Mark.

Después de dudar solo un poco, Andred es investido con las tierras que una vez poseyó Tristán.

CORTE DE NAVIDAD

Real: La liberación de Ganis sería un gran acontecimiento, para brindar con copas de vino de Burdeos transportadas a Britania desde el reino liberado, si no fuera por la muerte de sir Borre. En cambio, las copas que se levantan son para brindar por la flor de Britania, un hombre joven cuya heroica vida fue segada prematuramente. El rey viste de negro todo el invierno, al igual que la distante madre de sir Borre, Lady Lyzianor.

Salisbury: Ha sido un buen año, pero parece que muchos están preocupados por la salud del rey. El brío que tenía cuando regresó se ha ido rápidamente y es demasiado importante como para salir a tales aventuras con regularidad.

Pero no hay guerras. No hay ningún poder extranjero que amenace a Britania y ningún reino significativo en nuestras tierras se está rebelando. Todo el mundo parece feliz.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero jugador se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Año 543

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Loholt.

Lamorak.

Tristán, aún loco.

COTILLO

—¿No está sir Tor fantástico con esas calzas? ¡Siempre se necesita un valor especial para marcar la moda de ese modo en la corte! He oído a algunos hombres burlándose, pero todos estaban viendo con celos obvios cómo esas mujeres miraban boquiabiertas a sir Tor. Ya veréis, en unos años todos llevarán esas calzas.

—Bueno, eso nos vendrá bien a nosotras, ¿no? Con esta nueva moda... Pero ¿quién es el nuevo diseñador de la reina? Ahora tendremos algo de lo que presumir.

—Sí, yo apuesto por ello.

NOTICIAS

Tor: «¡El torneo del Castillo de la Roca Dura es al que hay que ir este año!».

Kay: «Ahora tenemos nuevas especias, del otro lado de Hycernea, según me han dicho».

Gawain: «Parce que las mujeres también están a favor de estos torneos. Han encontrado la forma de involucrarse, ¡así que eso es bueno para todos!».

CONVERSACIÓN REAL

«Buscamos noticias de nuestro hijo, el Príncipe Loholt. Según los rumores se le vio por última vez en el norte. ¿Lo habéis visto o habéis escuchado algo sobre él?».

INTRIGA

El rey ha estado enfermo. Algunas veces, cuando el heraldo de la corte dice que está cazando, en realidad está en la cama, sin moverse, o a solas en lo más alto de la más alta torre, con el viento y los pájaros.

MORDRED DICE

«Me pregunto si el Rey de Cornualles estará enfermo. Me pregunto si nuestro rey y él podrían tener el mismo tipo de enfermedad, algo especial, solo de la realeza...».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, se celebra un concurso oficial de composición de poesía y otro de halagos (utiliza Oratoria) como parte de los entretenimientos.

Julio: Local (2), comarcal.

Agosto: Local (2), comarcal, regional (en Wandborough, Marlborough).

Septiembre: Local (2), comarcal (en el Castillo de la Roca Dura, Clarence).

Octubre: Local, comarcal.

El Verano en el 543



EVENTOS

Además de otros eventos destacados, se dan a conocer algunas tendencias nuevas sobre torneos en el Castillo de la Roca Dura este verano.

SE ENCUENTRA A TRISTÁN

Fuente: Malory IX, 22.

Se ha encontrado a un hombre loco en el bosque y unos campesinos compasivos lo han llevado a su casa. Después de algún tiempo se lo llevan al Castillo de Dore, donde se le cuida y recibe atención médica. Cuando Tristán empieza a recordar quién es, el Rey Mark también lo reconoce.

El rey, tiene a su sobrino a su merced de nuevo. Pero en lugar de matarlo, hace dos cosas crueles:

1. No deja que Tristán e Isolda se vean.
2. Exilia a Tristán de Cornualles y de sus aliados y posesiones durante diez años.

De mala gana, sir Tristán se va de Cornualles y deja a Isolda en manos de su marido.

TORNEO DEL CASTILLO DE LA ROCA DURA

Fuente: Malory IX, 40-43; X, 1-2.

Patrocinador: Galegantis, Duque de Clarence.

Tipo: Se supone que es un torneo comarcal, pero su tamaño acaba siendo el de un torneo regional (con unos 2000 caballeros), principalmente porque el Rey Arturo y la Reina Ginebra están presentes. Se trata propiamente de un torneo clásico, pero empiezan a aparecer unos cuantos indicios del torneo elegante.

Equipo: Clarence contra Gloucester.

Premio: Un fabuloso halcón de caza (+3 a Cetrería).

Eventos: Cuando los caballeros jugadores llegan, encuentran un número inusual de escuderos y de heraldos, todos ellos organizados y listos para explicar «las nuevas rutinas, señor. Vuestra parte del boato». Parece ser que se han añadido modas y eventos nuevos al torneo. Los escuderos están informados y les explican todo a los caballeros.

Primero viene la exhibición de yelmos y luego, la demostración de las ventanas. Los que se quedan para escuchar toda la explicación ganan una marca de Cortesía.

EXHIBICIÓN DE YELMOS

Todos los caballeros tienen un yelmo único, así que los colocan alineados para exhibirlos antes del torneo. Algunos están decorados en su parte superior con exóticos símbolos y diseños.

Percepción. Éxito = están cubiertos con figuras de papel maché... Cursiladas de la gente rica. Pero, oye, a las mujeres les gustan.

DEMOSTRACIÓN DE LAS VENTANAS

Solo unos pocos participantes realmente tienen algo que mostrar en este evento en este punto del periodo, y esos pocos son los nobles. La mayoría de los caballeros meramente observan

cómo las nobles miran los penachos y los estandartes que cuelgan de las ventanas del castillo y especulan sobre el propietario de cada uno («¿Es amable? ¿Un buen hombre cristiano? ¿Un amante de los romances o de las hazañas de guerra?»).

¿Los caballeros jugadores tienen algún estandarte que mostrar? ¿Cómo se sienten respecto a este evento?

EL TORNEO

Al principio del torneo, el rey anuncia que sir Lancelot no va a participar en el torneo hoy, sino que se unirá a él y a la reina para verlo (se escuchan muchos suspiros de alivio). Lancelot está de pie con su armadura de plata y saluda con la mano. La multitud estalla en vítores.

Dirige el torneo como un torneo normal, con múltiples tiradas. No obstante, pásalo rápido, parándote solo si hay alguna muestra de boato adicional que valga la pena reseñar, y ve al principio de la melé a menos que los caballeros jugadores tengan algo importante que hacer.

Mientras el rey y la reina suben a su tarima, un extraño caballero aparece cabalgando.

Heráldica. Éxito = no conoces sus armas, debe de ser algún caballero de fuera.

Dice:

—Se me dieron instrucciones de que os trajera esto, señor, y de que luchara en el torneo. —Muestra su escudo. Hay tres figuras en él: en la parte baja hay un rey, que lo parece por la corona; por encima de él hay un caballero y una dama, cada uno de ellos con un pie sobre la cabeza del rey. El rey lo cuelga detrás de sí, por lo que todo el mundo que mire a la tarima lo podrá ver.

En este momento, el director de juego puede tomarse un momento para detenerse y preguntar: «¿De qué creéis que va toda esa cosa del escudo?». Haz que los jugadores hablen sobre ello y que averigüen lo que significa. ¿Se lo habrá enviado alguien a Arturo como mensaje? ¿Cuál es el mensaje?

Sir Extranjero se une al equipo de melé opuesto al de los caballeros jugadores. Pueden luchar con él en la melé, si quieren, o simplemente ver lo duro que es. Ten en cuenta que sir Extranjero no los hace prisioneros, pero los envía fuera (con la armadura). Ten en cuenta también que suele dejar inconscientes a los caballeros de la Mesa Redonda. Es prácticamente imposible de derrotar (su habilidad de espada es 40, ¡incluso sin estar inspirado!).

Al final de la melé, lo más probable, el rey llama a sir Extranjero y le entrega el premio del Campeón. El extraño se niega a cenar con el rey, sin embargo, y en lugar de ello se da la vuelta con su caballo abruptamente y se va al galope, sin haber pedido permiso para hacerlo. Lancelot grita:

—¡Vil cobarde! Misterioso campeón o no, no toleraré ese tipo de comportamiento para con mi rey — Y cuando silba, su frison blanco entrenado para la batalla sale al galope y él salta con su armadura completa sobre la montura. En el camino agarra una lanza y se marcha al galope.

¿Queréis ir a verlo? Muchos otros lo hacen y saltan sobre sus caballos para salir al galope tras ellos.

Esta es realmente la batalla de héroes. Rápidamente los dos caballeros hacen añicos sus lanzas y se enzarzan en una furiosa lucha de espadas en la que se abollan las armaduras y se mellan las espadas, aunque ninguno de ellos puede ganar porque los dos son perfectos (ambos tienen habilidades de Lanza de Caballería y Espada de 40). La batalla continúa y, aun cansados, siguen luchando. Finalmente, mientras el sol se pone, los dos combatientes acuerdan una tregua.

— Identificaos — dice Lancelot.

— Me llamo sir Tristán de Cornualles — dice el misterioso caballero.

Y, por supuesto, esto son buenas noticias: todo el mundo se pone contento y los dos campeones regresan junto con la multitud al castillo para festejar, divertirse y hacerse amigos.

TRISTÁN VISITA CAMELOT

Sir Tristán vaga por ahí un tiempo y al final acaba de vuelta en Camelot con sir Lancelot, el otro gran luchador y amante de Britania. Los dos pasan el verano en Camelot, justando por deporte y cazando con el resto de caballeros de la Mesa Redonda, quienes rápidamente empiezan a admirar la gran destreza y habilidad de Tristán.

Nota del diseñador: Vamos a tomarnos un momento para comparar a estos dos Grandes Caballeros: Lancelot es el amante romántico, un ideal (al menos desde fuera) para que lo sigan todos los buenos hombres de Britania, mientras que Tristán es el romántico caído, el que ha sucumbido a la carnalidad. Ahora está en otra misión de amor, la de persistir frente a la persecución.

Pero verlos cabalgando juntos... El esbelto y viril Lancelot junto al hiper musculado Tristán. El primero, un espiritual y gentil caballero poeta; el segundo, un gran cazador, luchador y un amante de mundo. Los dos son perfectos, a su manera.

EL REY MARK ES ACOSADO

Muchos caballeros de la Mesa Redonda cabalgan hasta Cornualles específicamente para hostigar al Rey Mark. Derrotan en justa a sus caballeros y algunos de ellos finalmente llegan a la corte de Mark, donde le reprochan ser un rey tan malo en el trato que le ha dado a sir Tristán, su propio sobrino y campeón del reino.

El Rey Mark y su corte son humillados. Ya que no puede admitir públicamente ser un cornudo, Mark no puede darles sus razones para odiar a Tristán. Con todo, esto es un insulto grave hacia el Rey Mark.

CORTE DE NAVIDAD

La gente está feliz en general este invierno. La comida es abundante y la mayoría de madres que acaban de dar a luz no están preocupadas por superar el invierno. Los hombres se divierten mucho hablando de sus muchos torneos. Las mujeres adoran los nuevos tejidos y modas.

Salisbury: «Puedo imaginarme la angustia del rey por su hijo muerto. Aunque es una suerte que tenga otro. Ya sabéis lo que se dice, todo caballero necesita tres hijos: un heredero, uno de repuesto y el tercero para rezar».





Sir Lancelot

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -2d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero jugador se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Año 544

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Loholt.

Lamorak.

COTILLEO

— Dios, Dios, ese sir Tristán es realmente el hombre definitivo, ¿no? Fuerte, apuesto, bien hablado. ¡No hay duda de por qué la Reina Isolda se enamoró de él!

— ¡Tenemos suerte de tenerlos aquí a los dos, a Lancelot y a él! ¿Creéis que lucharían entre ellos por nosotras?

— No, porque ninguno de ellos sería capaz de tocar al otro y los dos simplemente acabarían magullados y cansados, como cuando lucharon de verdad.

— ¿Habéis oído algo sobre la aventura del norte? Fue Loholt, lo sé. No puede ser Lancelot otra vez, ni Tristán, porque los dos están en la corte.

— Entonces será Perceval.

NOTICIAS

Tor: «Yo creo que el torneo de Carohaise será al que hay que asistir este año».

Kay: «Aquí en la corte no hay escasez de víveres de ningún tipo. ¡Hasta la caza es buena! Aunque he escuchado que hay una especie de enfermedad de las plantas en el norte, dicen que en Malahaut».

Griflet: «No hay ninguna guerra ni amenaza en el reino».

Gawain: «Bueno, a mí no me dan miedo las calzas...».

CONVERSACIÓN REAL

«Creemos que el estado de paz actual es reconfortante, ideal, pero por esa razón animamos a los buenos caballeros a que busquen aventuras, que eliminen a esos bandidos, barones de rapiña y monstruos que podrían plagar nuestro reino.

Asimismo, aseguraos de buscar a mi buen hijo, sir Loholt».

INTRIGA

Llega un mensaje de que el Rey Mark ha enviado una banda de caballeros a Logres para vengarse de los últimos insultos que se hicieron contra él en Cornualles.

MORDRED DICE

«¿Soy la única persona que miró ese escudo y no entendió nada? Mi santurrón hermano me preguntó qué quería decir con eso, así que me reí y le dije: “Oh, obviamente es sobre sir Plata y Lady Rosa, ¿no? Un tributo al amor y al honor, nada más”. Y eso fue suficiente explicación para él. Yo, sin embargo, digo “¿qué?”».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el boato se expande, así que las damas miran a los caballeros, no solo a sus yelmos y a sus escudos de armas. Asimismo, los heraldos de la corte recogen con afán mucha historia familiar, planean hacer un libro sobre sus descubrimientos heráldicos.

Julio: Local, comarcal, regional (en Carohaise, Cameliard).

Agosto: Local (2), comarcal, regional (a elección del director de juego).

Septiembre: Local, comarcal (2).

Octubre: Local (2), comarcal, regional, más un torneo «amistoso» en Camelot que no se anuncia.

EVENTOS

Bandidos de Cornualles provocan problemas este año.

AVENTURA: BANDIDOS DE CORNUALLLES

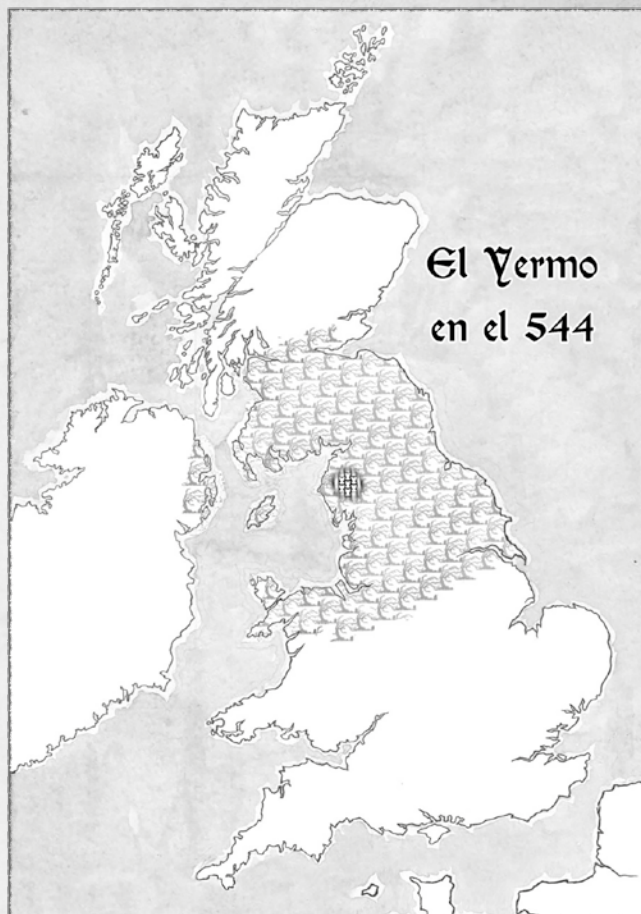
Fuente: Malory X, 7-16.

Escenario: En cualquier lugar de Cornualles o cerca (o quizás en otro sitio, por ejemplo, los caballeros jugadores pueden estar cumpliendo con sus obligaciones y actividades habituales cabalgando por la frontera del territorio de su señor).

Personajes: Bandido jefe, más varios guardaespaldas leales (ver a continuación).

Problema: Algunos bandidos están avanzando por la campiña, intentando no dejar rastro, pero robando comida.

Secretos: El bandido jefe es en realidad el Rey Mark, disfrazado, en una misión de malas intenciones.



Soluciones: Luchar contra el Rey Mark y capturarlo. Sus guardaespaldas leales son tantos como los caballeros jugadores (utiliza las estadísticas del caballero medio para la mitad de ellos y del caballero notable para la otra mitad).

Acción: Cuando divisan a los caballeros jugadores por primera vez, envían a dos de los «bandidos» (al menos uno de ellos debe ser un caballero notable) para que hagan una carga de lanza contra ellos. Luchan hasta que son heridos de gravedad, entonces se rinden. Mientras tanto, el «jefe» huye con el resto de caballeros.

Los dos caballeros pueden ser derrotados fácilmente, su trabajo solo es retrasar. Si preguntan, son claramente caballeros cónicos, no meros bandidos. Si se les pregunta quién es su señor, dicen que el Rey Mark («Sí, el que estaba ahí era el Rey Mark»).

Se recomienda perseguir al Rey Mark, quizás con tiradas de Cazar para rastrearlo o cualquier otra cosa que se les ocurra a los jugadores. ¡El rescate por el Rey Mark son 2000 £! Sus guardaespaldas luchan con fiereza, pero no hasta la muerte, y caballerosamente perdonan a los enemigos que han caído.

Gloria: 1000 dividida entre los caballeros jugadores que capturen al Rey Mark, más la habitual por el combate.

Después: Deben poner al rey capturado a disposición del Conde Roderick (o quien sea el señor feudal formal de los caballeros), quien se lo llevará al Rey Arturo. El Rey Arturo acepta con mucha felicidad a este invitado en su corte. Después, sir Kay habla en privado con los captores sobre cuándo recibirán la recompensa de Mark (después de que Cornualles pague, probablemente al año siguiente).

EL REY EN EL 544

En este momento, el Rey Arturo tiene 52 años. Tiene un aire distinguido, pero claramente empieza a mostrar signos de avanzada edad (aparenta aproximadamente 60 años). Ha perdido mucho peso y su pelo es plateado ahora. Su barba blanca está arreglada y recortada con esmero.

TAM 11

DES 13

FUE 17

CON 14

APA 14

Rasgos distintivos: Modales nobles, voz noble.



TORNEO AMISTOSO

Fuente: Malory X, 21.

Patrocinador: El Rey Arturo.

Tipo: Estilo clásico, comarcal.

Equipos: La Mesa Redonda contra todos los demás.

Premio: A elección del director de juego (pero debería ganarlo Lamorak).

Eventos: El torneo celebra la amistad entre Cornualles y Logres. Por lo que sabe la mayoría de la corte, el Rey Mark ha venido a visitar al Rey Arturo (sin guardaespaldas ni cortesanos). Sin duda, esto debe de significar amistad, si no, ¿por qué viajaría un rey de esa manera? Así que ahora el Rey Mark es, para la opinión pública al menos, el estimado invitado del Rey Arturo.

El torneo es un tanto espontáneo, así que solo alcanza tamaño comarcal, con unos 100 caballeros compitiendo. En la primera mañana, el Rey Arturo consigue la atención de todos y les da la bienvenida, especialmente al Rey Mark. Nadie le da la bienvenida o lo aclama, todo el mundo lo odia por su reputación y solo lo miran en silencio.

Mark habla, orgulloso y en voz alta a pesar de las miradas silenciosas.

—Ciudadanos de Camelot y de Britania, me complace estar aquí y traer buenas noticias para el reino. —Se detiene. Parece estar pasándolo mal emocionalmente.

Percepción. Éxito = oh, sí, está intentando no enfadarse.

Finalmente Arturo da un paso al frente.

—El buen Rey Mark está aquí —dice el Pendragón— para rendirme homenaje como su señor feudal. —Ahora el silencio es de estupefacción, no tan hostil—. ¿No es cierto, su alteza?

—Lo es —murmura Mark, pero la gente que hay frente a él lo escucha con suficiente claridad. Al principio se sorprenden, pero luego lo vitorean. Cuando los clamores se apagan, llegan legados y sacerdotes para atestiguar y bendecir el juramento. Y de este modo el Rey Mark hace que sus dominios en Cornualles y Bretaña sean súbditos del Rey Arturo.

Después, con gran alegría, empieza la melé. En este torneo, muchos de los caballeros principales de la Mesa Redonda, incluidos Lancelot, Tristán y Bors, han acordado no competir para que Gawain pueda conducir al clan Orkney a lo alto del honor.

Para sorpresa de todos, sin embargo, un misterioso caballero con un escudo rojo sin blasón llega a la liza y derriba a todos los que se ponen ante él hasta que los que quedan se apartan y lo evitan. Sus aliados de Ganis y Lothian intervienen, pero después de que caigan todos, ellos también se dispersan. Entonces, finalmente, el caballero desmonta a todos los Orkney, uno tras otro: Mordred, Gaheris, Agravaire y, por último, el gran y poderoso Gawain (la habilidad de Espada del misterioso caballero es 33, pero debido a su pasión de Odio [Orkney], está inspirado hasta un 43 en este torneo).

Al final del torneo, el Rey Arturo da premios a diversas personas, especialmente a los campeones. El caballero misterioso intenta escabullirse tras ganar el torneo, pero el Rey Arturo y sus hombres cabalgan tras él y le piden que se quite el yelmo.

¡Es sir Lamorak de Gales! Casi todo el mundo está complacido por ver a su antiguo amigo de vuelta. Arturo lo invita a que se quede en Camelot unos días por los viejos tiempos. Sin embargo, Lamorak dice que no se siente seguro aquí por los Orkney y que prefiere encontrar un alojamiento privado por sí mismo. Entonces se marcha, dejando tras de sí a un furioso clan Orkney (recuerda: el padre de Lamorak, el Rey Pellinore, mató al padre de Gawain, el Rey Lot, así que los hermanos Orkney vengaron a su padre matando en secreto a Pellinore a cambio. Lamorak sospecha la verdad, por supuesto, y no se han perdido aprecio desde entonces).

Intriga. Éxito = algún tiempo después, cuando te has desarmado y vestido para el banquete, te enteras de que Gaheris se fue poco después que Lamorak.

Esa noche, en el banquete, hay otro gran acto de falso cumplido. El Rey Mark se sienta a la izquierda de Arturo, y a su derecha está sir Tristán, el sobrino y odiado enemigo de Mark. Sin embargo, el Rey Arturo hace un magnífico

espectáculo haciendo que los dos aparten sus diferencias y se hagan amigos. Los dos lo fingen suficientemente bien para que su «amistad» sea oficial, así que el Rey Arturo pide, como favor, que el Rey Mark también acepte que sir Tristán vuelva a casa, a su hogar. Mark, el recién convertido en vasallo de Pendragón, no puede negarse de forma razonable. Le da de nuevo la bienvenida a Tristán a Cornualles y le promete el mejor trato posible, tal como merece el campeón de Cornualles.

EVENTO: EL ASESINATO MÁS INFAME (EVENTO SECRETO)

Fuente: Malory X, 24.

Nota: Nadie debería estar cerca para ver este evento, aunque con personajes jugadores cualquier cosa es posible.

Sir Gaheris sigue en secreto a Lamorak cuando se va del torneo y ¡se horroriza al descubrir que su enemigo va a una casa señorial que pertenece a su propia madre! ¿Acaso Lamorak también va a matarla a ella?

Gaheris entra, completamente armado y con la espada en ristre, y corre hacia los gemidos que oye. Se encuentra con Lamorak y su madre fornicando sobre su regia cama. Enfadado, confundido y sin saber qué hacer, se detiene. Sir Lamorak se levanta de un salto, desnudo, y mira a su alrededor buscando un arma.

La Reina Margawse le ordena a su hijo que se detenga, diciendo que sir Lamorak es su amante y que ella puede hacer lo que le plazca. Ahora, solo enfadado y confundido, pero sabiendo bien lo que hacer, Gaheris le da un tajo a su madre y la mata. Entonces, horrorizado, vuelve a quedarse helado, incapaz de asimilar o ni siquiera de pensar en lo que acaba de hacer.

Sir Lamorak se viste, reprendiendo al joven caballero asesino, luego se va rápidamente. Un tiempo después, el resto de hermanos Orkney, al buscar a Gaheris, lo descubren en la casa señorial con el cadáver de su madre.

CORTE DE NAVIDAD

¡El Rey Mark es ahora nuestro vasallo! ¡El mundo *puede* ir a mejor! Todo el mundo está feliz por las noticias, la paz y los nuevos trajes que se han repartido para la fiesta.

Con la sumisión del Rey Mark, toda Britania está ahora unificada bajo la lealtad al Rey Arturo. Incluso las tierras salvajes han sido delimitadas.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -2d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero jugador se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.



Sir Lamorak



Año 545

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Loholt.

Lamorak.

Gaheris, que ha ido a esconderse de la vergüenza y del resto de sus hermanos.

COTILLEO

— Bueno, esta vez esos hermanos Orkney han ido demasiado lejos, demasiado lejos. Orgullo, eso es de lo que tienen, mucho orgullo. ¡Demasiado! ¡Y ahora son unos matricidas! ¡Terribles, todos ellos, os lo digo yo!

— Apuesto a que esto pone enfermo al rey. Sus propios parientes, tan viles y malvados. Prácticamente me pone enferma a mí. ¿No pondría esto enfermo a su propio tío? ¡Su propia hermana, asesinada! A manos de su propio hijo. Y sus mujeres también son todas unas brujas. Brrr, ¡vaya familia!

— Ahora no tenemos guerras, sí... Pero en cambio esos rufianes asesinos no tienen nada que hacer. ¡Estamos perdidos!

— Y era una reina. Regicidio también, digo yo, además de matricidio. Gaheris va a ir al infierno por esto, ya lo sabéis. ¡Y toda su pandilla de hermanos también, si no tienen cuidado!

— Y hablando de decadencia, ¡qué me decís del tesoro de Cornualles! ¿Dónde consiguió un señor tan vil tales riquezas? Parece que compensa el ser un malvado señor.

NOTICIAS

Kay: «Este verano se recibirá el rescate del Rey Mark».

Griflet: «Se organizará a los caballeros para que escolten el tesoro desde la frontera a Camelot. Enviaré caballeros a todos los castillos en los que se detendrán durante el camino».

Tor: «¡Aunque sé que muchos caballeros estarán ocupados con el rescate, quiero urgir a todos los demás a que continúen con las rondas de torneos!».

CONVERSACIÓN REAL

«No tenemos palabras para expresar nuestro dolor por la muerte de nuestra hermana, la Reina Margawse. Rezad por ella.

¿Alguien ha visto por ahí al Príncipe Loholt?...».

INTRIGA

Arturo está dolido por el asesinato de Margawse y también muy preocupado por Loholt.

Antes del banquete del último torneo de otoño, el Rey Arturo le dijo al Rey Mark que nunca será liberado a menos que aceptara suspender el exilio de Tristán y recibir de nuevo al caballero de Cornualles.

MORDRED DICE

«Es cosa de esos malditos magos de Gales. Sabéis que Lamorak ganó ese torneo porque se había bebido una poción, ¿no? Y Lamorak embrujó a mi hermano también, por cierto. Por eso Gaheris mató a nuestra madre, la reina. Lamorak le hizo que lo hiciera.

Y Lamorak también le hizo confesar ante Arturo la muerte accidental».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, se introducen los juicios por combate. El rey anima a todo el que quiera batirse en duelo por litigio que lo haga en este torneo. Batirse en duelo hasta la muerte no está permitido, pero existen pocas reglas más. En poco tiempo, esta práctica se convierte en un modo de desafiar a duelo a cualquiera por prácticamente cualquier razón.

A los torneos de este año no acude ningún caballero de la Mesa Redonda, ya que están ocupados vigilando la comitiva del rescate del Rey Mark.

Julio: Local (2), comarcal.

Agosto: Local, comarcal (2), regional (en Nottingham, Bedegraine).

Septiembre: Local, comarcal.

Octubre: Local, comarcal (2), regional (en Maldon, Essex).

EVENTOS

Todos los caballeros que participaron en la captura del Rey Mark el año pasado pueden recoger su botín en este momento. Se les entrega en su señorío en una caravana de carros y consiste en grandes cantidades de tapices, platos de metales preciosos, ropa y otros objetos de valor, así como cofres de monedas de plata y joyas.

Por supuesto, hay caballeros del Rey Mark, aunque van escoltados por muchos caballeros de la Mesa Redonda. Los caballeros de Cornualles son conocidos por ser deshonestos y tramposos. ¿Han defraudado a tu señorío? Si es así, recibe un rasgo dirigido de +5 a Suspica de los hombres de Cornualles.

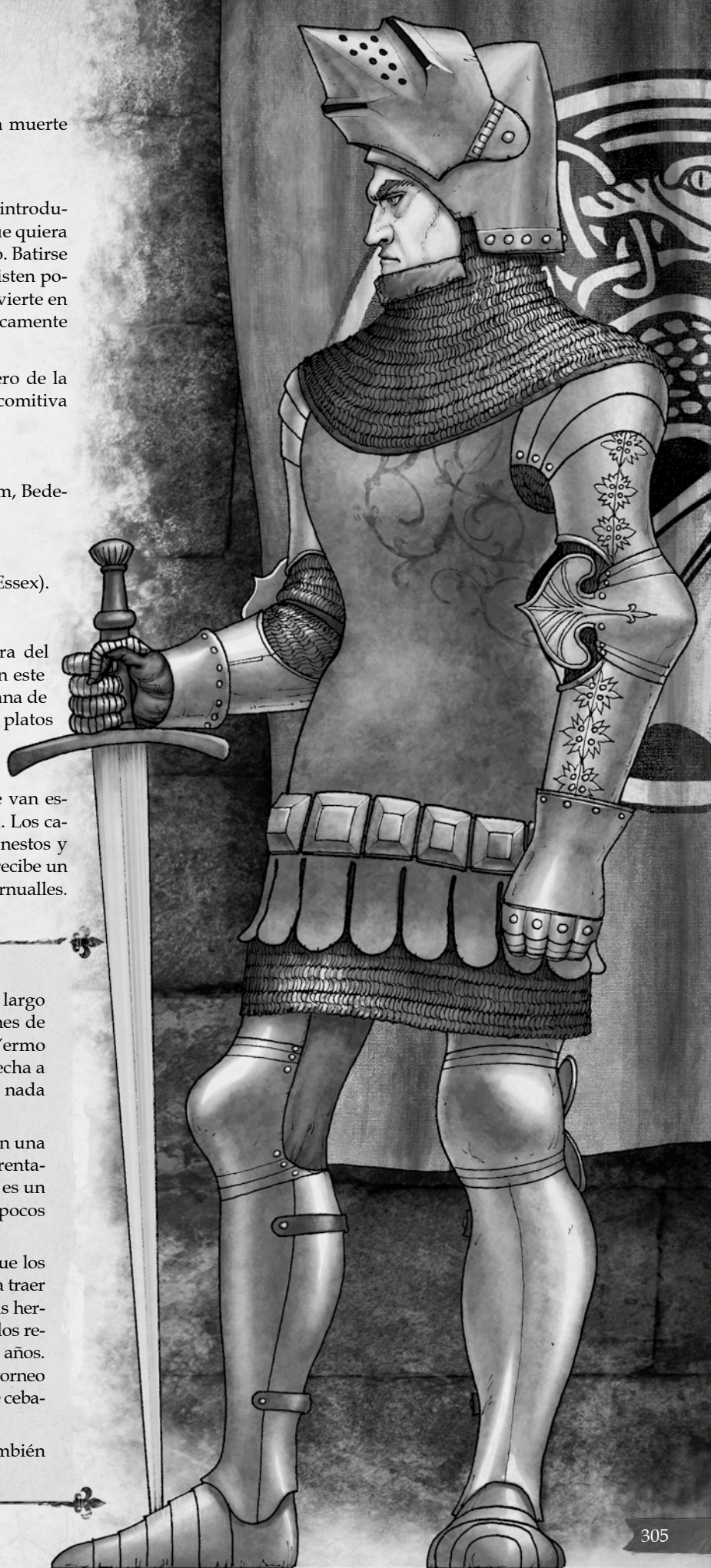
TORNEO DE COMIDA

En este momento se introduce en Cumbria y a lo largo del norte un nuevo tipo de torneo. Las condiciones de privación y escasez en las zonas cubiertas por el Yermo son erráticas, generalmente se da un poco de cosecha a una sola área, una pizca a la mayoría y a algunas nada en absoluto.

Los señores que sí tienen cosecha a veces apuestan una cantidad de comida contra sus vecinos en un enfrentamiento en el que el ganador se lo lleva todo. Esto es un sustituto de la guerra que pretende conservar los pocos campesinos y recursos que aún quedan.

En general, los términos del torneo no permiten que los extranjeros participen en él, pero la gente empieza a traer a su familia política, señores feudales y vasallos, sus hermanos juramentados y sus primos lejanos, así que los requisitos de participación se eliminan en un par de años. Algunas veces los señores permiten que entre en el torneo cualquier caballero si trae una docena de fanegas de cebada, o su equivalente, como tasa de entrada.

Conforme se extiende el Yermo, estos torneos también lo hacen.





EL REY MARK EN CAMELOT

El Rey Mark sigue en Camelot, el corazón de su enemigo, hasta que el tesoro de su rescate se encuentre seguro en Logres bajo la escolta de los caballeros de la Mesa Redonda. Mientras tanto, se le da el derecho de vagar por el castillo con libertad, bajo su palabra de honor (!!). Se le ve hablando con mucha gente, incluido sir Mordred.

Una vez que el rescate llega, Mark y Tristán se marchan escoltados a Cornualles.

CORTE DE NAVIDAD

En el banquete de Navidad, todo el mundo está feliz y entretenido hasta que el Caballero Verde aparece en la corte. Es enorme y verde de la cabeza a los pies, incluidos su ropa, armas, arneses e incluso su pelo y piel (¡por no mencionar su caballo!), con solo unos pocos accesorios de oro como detalle. Dice que ha escuchado grandes cosas sobre la corte y ha venido a retar a los mejores caballeros del mundo.

El reto: Con su hacha, cortarle la cabeza de un solo golpe y luego, ir a su Castillo Verde para recibir un golpe a cambio.

Nadie acepta esta oferta al principio, ya que obviamente se trata de un reto sobrenatural, con algún truco o magia implicado. Pero el honor de Camelot está en juego, así que sir Gawain dice humildemente que él lo hará.

Ante la corte, Gawain le corta la cabeza al Caballero Verde. La sangre salpica por todas partes, pero el caballero no cae. Por supuesto, con fuertes pasos, como si no estuviera herido, el cuerpo camina hacia delante y recoge su cabeza cortada por el pelo. Luego mira a Gawain y dice: «Os veré el año que viene», y le dice que vaya a la Capilla Verde, ya que, como revela, es conocido como el Caballero de la Capilla Verde.

Entonces, el cuerpo sin cabeza del Caballero Verde corre hacia su caballo, todavía con su cabeza colgando, se monta de un brinco y se va cabalgando.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -2d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero jugador se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Año 546

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

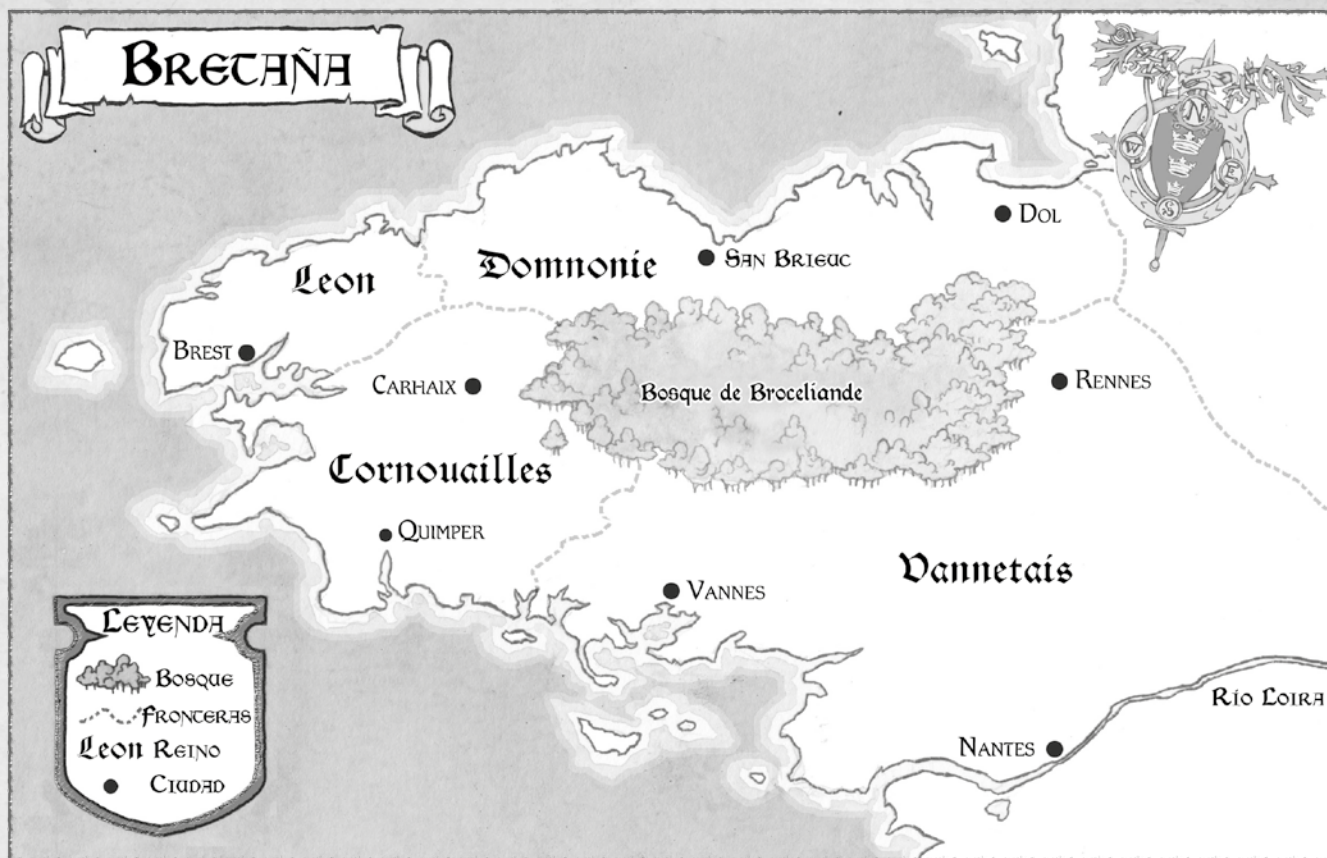
FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Loholt.

Lamorak.

Gaheris, escondiéndose todavía por vergüenza.



COTILLEO

—Oh, ese valiente y loco Gawain. Seguramente sabía que el Caballero Verde era algún tipo de ser feérico y aun así tuvo que dejar que el honor lo gobernara. Bueno, lo voy a echar de menos, os lo digo. Estamos perdiendo muchos buenos caballeros a manos de esos trucos élficos últimamente. No espero verlo de vuelta.

—Bueno, yo esperaré y veré. Ya ha estado en viajes locos antes. Es tan listo como buen guerrero, ya sabes. Esperaré a ver qué pasa antes de decirle adiós.

—Bueno, yo diré una cosa. Esto compensa lo su hermano gafe Gaheris. Ese hombre es peligroso, os lo digo, y va a acabar mal. Pero Gawain me ha demostrado que sigue teniendo lo que hay que tener.

—Y Gareth, no te olvides de Gareth,

—Sí, por supuesto, Gareth también.

—Mi hermano me ha dicho que los bosques de todas partes se estaban llenando de hadas bailando y de caballeros elfos y de vacas mágicas. Dice que algunas veces son realmente bastante buenos para nosotros. Bueno, excepto por los monstruos. A mí me preocupan un poco.

—Oh, ¿visteis lo que llevaba la condesa en el último baile? ¡Sin redecilla! Era ese alambre de oro lo que sujetaba su pelo. ¡Apuesto a que veremos a la reina llevar uno la próxima vez!

NOTICIAS

Tor: «Me han dicho que el Rey de los Cien Caballeros tiene una sorpresa para todo el mundo en su torneo de Malahaut a finales de verano».

Kay: «La opulencia y la abundancia en Britania son de agradecer».

Griflet: «La guerra en nuestro reino está extinta».

CONVERSACIÓN REAL

«Reconocemos y aplaudimos el honor de sir Gawain, quien reconoce el poder inmortal del Honor y da un paso al frente para guardar la santidad de esta corte».

INTRIGA

El rey está más dolido por la muerte de su hermana Margawse de lo que parecía al principio. Pese a todo, ha demostrado con creces su habilidad para mantener la compostura en público, resultado de décadas siendo rey.

También está cada vez más preocupado por su hijo Loholt, que lleva años desaparecido.

MORDRED DICE

«Mi hermano es el caballero más valiente y honorable de Britania. ¿Visteis cómo todo el mundo se quedó helado ante el enorme Caballero Verde? ¡Todo el mundo menos Gawain! No hay duda de por qué somos el clan principal del reino, estando liderados por él».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el rey ofrece como premio un destretero blanco, con caparazón enojado y elegantes riendas bañadas en oro (valor total estimado: 75 £).

Julio: Local, comarcal, regional (en el Castillo de Lincoln, Lindsey).

Agosto: Local (2), comarcal (2).

Septiembre: Local, comarcal.

Octubre: Local, comarcal, regional (en Ripon, Malahaut).

EQUIPOS PERMANENTES

Algunos de los antiguos pseudoequipos para los torneos se han convertido en organizaciones más o menos permanentes, normalmente patrocinadas por un noble (u ocasionalmente por ellos mismos) y con una identidad de grupo reconocible. Generalmente están basados en una región y, por tanto, tienen nombres como los Machacadores de Clarence, los Aniquiladores de Kent o los Mutiladores de Malahaut.

Buscan conseguir honor para su región, así como para sí mismos.

EVENTOS

Sir Gawain, en un intento de mantener la promesa que hizo al Caballero Verde, se va por su propia cuenta a buscar la Capilla Verde. Se le puede encontrar este año mientras vaga por ahí, ya que, por supuesto, participa en aventuras a lo largo del camino. Puede rescatar a los caballeros jugadores o necesitar rescate. Pero nadie parece saber dónde se encuentra la Capilla Verde, así que sigue vagando hasta que llegan las nieves.

Para que conste, al final encuentra el castillo en El Wirral, las espesas tierras salvajes que cubren la península al norte de Cheshire.

LA ANGUSTIA DEL REY MARK

Fuente: Malory X, 31.

El Rey Mark y Tristán reúnen los restos del ejército de Cornualles y van a Bretaña, donde toman varios castillos en Leon por asedio. Mark deja a Tristán al mando y vuelve a Cornualles para comprobar cómo van las cosas. Allí escucha a algunos hombres reírse de una canción y les ordena que la compartan con la corte. Después de mostrarse reticente, cantan «La balada de Dinadan», una sátira sobre Mark, quien enfurece al oírlo, por supuesto. Acusa al cantante de estar a sueldo de sir Tristán o de la Mesa Redonda, que lo han enviado aquí para insultar al rey.

BORS EN LISTENEISSE

Fuente: Malory XI, 4-5.

Sir Bors está buscando aventuras en el lugar más difícil: ha entrado en Listeneisse, en el Yermo. Después de vagar y sufrir por un tiempo, alcanza el Castillo de Carbonek, donde sobrevive a la Cama de la Aventura y otras pruebas. Se le permite entrar al castillo, donde habla con Elaine y reconoce a Galahad.

Más adelante, regresa a Camelot y cuenta lo que ha encontrado. Pronto se habla por todas partes de que Lancelot tiene un hijo.

CORTE DE NAVIDAD

Sir Gawain regresa de sus aventuras y le cuenta a todo el mundo su encuentro con el Caballero Verde: de cómo, mientras el señor estaba cazando, él jugaba al ajedrez con su señora, de cómo ella le dio una cinta verde que lo protegería de la muerte y de cómo luego él mintió a su anfitrión sobre lo que había obtenido de ella ese día. Ay, resultó que todo era una trampa mágica, otra prueba de los inmortales para la corte de Arturo. Y él, Gawain, le había fallado a Arturo y a la humanidad, ya que en lugar de ser perfecto e impecable, demostró ser solo un humano después de todo.

Pero aunque Gawain siente gran vergüenza, todo el mundo se ríe y dice: «Sois un hombre bueno, Gawain, todos nosotros habríamos hecho lo que vos». El Rey Arturo declara que se recordará el acto de humildad de Gawain y que partir de ese momento todos los caballeros de la Mesa Redonda llevarán ceñidores verdes para conmemorarlo.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -2d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero jugador se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Año 547

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Loholt.

Lamorak.

Gaheris.

COTILLEO

— Bueno, esto sí que es una sorpresa. Todos estos años había pensado que sir Lancelot era un hombre honorable y casto, que se mantenía bien dentro de los confines de su conocida relación romántica con nuestra buena reina, ¡no os riais!, pero en lugar de eso vemos que además tenía a esta amante. ¡Y un hijo! Esto desmiente tu teoría, querida, sobre las preferencias sexuales de Lancelot, ¿no?

— Bueno, yo ya había escuchado eso antes. Seguro que tú también.

— Sí, por supuesto, pero ¿quién se cree ese cotilleo? ¿Quién de entre nosotras *realmente* consideró alguna vez que tenía un hijo? ¡Pero quien va a echar chispas *de verdad* es la reina! No es de las que se quedan sentadas y calladitas cuando su amante las ha mentado.

—¿Amante? Su poeta, querrás decir, entre ellos no hay nada más que lo que vemos, estoy segura... —Todas se ríen.

—Bueno, y respecto al verdadero héroe de Camelot, te felicitaré por tu fe en Gawain. Tenías razón. Ha vuelto sano y salvo.

NOTICIAS

Tor: «Este año el evento clave será el torneo de Hertford».

Kay: «Tenemos una carne de vacuno buenísima este año. Ni siquiera hay que sazónarla».

Griflet: «Ha habido mucha actividad pirata nueva en el Mar de Irlanda. Los saqueadores son unos norteños que se llaman los *lochlannach* o *sessoinés*. También hubo una batalla en Bretaña el año pasado».

Gawain: «Lady Elaine es una mujer hermosa y, como hija del Rey del Grial, estoy seguro de que tiene mucha virtud. Sin embargo, no estoy seguro sobre sus propósitos si ese chaval es realmente el hijo de sir Lancelot...».

CONVERSACIÓN REAL

«Nos complace recibir a la Princesa Elaine de Carbonek. Nunca una mujer tan hermosa ha agraciado estos salones. Y también a su joven hijo Galahad».

INTRIGA

El Rey Mark ha vuelto a no enviar el tributo adecuado este año.

MORDRED DICE

«¿No es típico de nuestra corte? ¿Decir una cosa y luego hacer otra? Aquí está nuestro querido sir Lancelot, el “perfecto” entre nosotros, que nunca se equivoca... Salvo que ha estado mintiendo a su amante cortés. Por supuesto, si le miente a ella y a nosotros sobre este único hijo, ¿qué otras mentiras nos estaremos tragando en esta corte de pérfida mojigatería?».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el desfile incluye a las Damas de lo Salvaje, que cabalgan bestias salvajes, domesticadas temporalmente con magia, y también a la Dama de los Pájaros, que hace una actuación con una banda de pájaros blancos, negros y rojos. El premio es un juego de barda de cota de malla (10 puntos), junto con hermosas riendas y accesorios (valor: 10 £).

Julio: Local, comarcal (apuesta de armadura), regional (2) (en Carlion, Escavalon, y en el Castillo de Richmond en Catterick, Malahaut).

Agosto: Local, comarcal.

Septiembre: Local (2), comarcal.

Octubre: Local (en Totnes, Cornualles), comarcal (apuesta de armadura), regional (en el Castillo de Hertford).

Nota: Todos los torneos de octubre, menos el de Totnes, se cancelan porque Lancelot desaparece y todo el mundo sale a buscarlo en lugar de seguir el circuito de torneos.

EVENTOS

Hay mucha actividad este año tanto en Camelot como en Cornualles.

ELAINE Y GALAHAD

Fuente: Malory XI, 7-9.

Un día, a finales de primavera, una gran comitiva se acerca a Camelot: 20 caballeros y 10 damas, todos ellos bien vestidos y cabalgando elegantemente, escoltan a la princesa Elaine de Carbonek, que ha venido a la corte de visita. En la corte, se presenta a sí misma y a su hijo Galahad (de 12 años) al rey.

Percepción. Éxito = te das cuenta de que Lancelot está evitando mirar a Elaine. Crítico = también te das cuenta de que ella lo nota y parece triste al respecto.

Pero todo es educado en apariencia y se lleva a Elaine a unas magníficas habitaciones. ¿Alguno de los caballeros jugadores está de guardia esta noche? Si es así...

Percepción. Éxito = escuchas a Ginebra discutir con alguien. Poco después ves a Lancelot cerca.

Por la noche, para satisfacer a la reina, Lancelot se cuela en su cama y le hace el amor. Pero, ay, la antigua magia de la Dama Brisen sigue siendo fuerte y sir Lancelot está confundido, ¡y va a la cama de la Princesa Elaine y le hace el amor a ella, no a su amante, la reina!

Más tarde, desde el salón, la Reina Ginebra escucha a Lancelot hablando en sueños en el cuarto de Lady Elaine (celos, envidia, sospecha, ¡ay, Dios!), así que tose lo suficientemente fuerte para despertarlo. Él se da cuenta de que no está en la cama con la reina y, vestido con una camisa arrugada, abre la puerta del cuarto. La reina irrumpe y Elaine se despierta.

Ginebra reprende a Lancelot salvajemente. Él tartamudea, intentando defender sus acciones, pero, por supuesto, hay poco que pueda decir: ¡su verdadero amor lo ha pillado en la cama con su..., su..., con la madre de su hijo!

—¡Alejaos de mí, desde ahora y para siempre! —grita la reina.

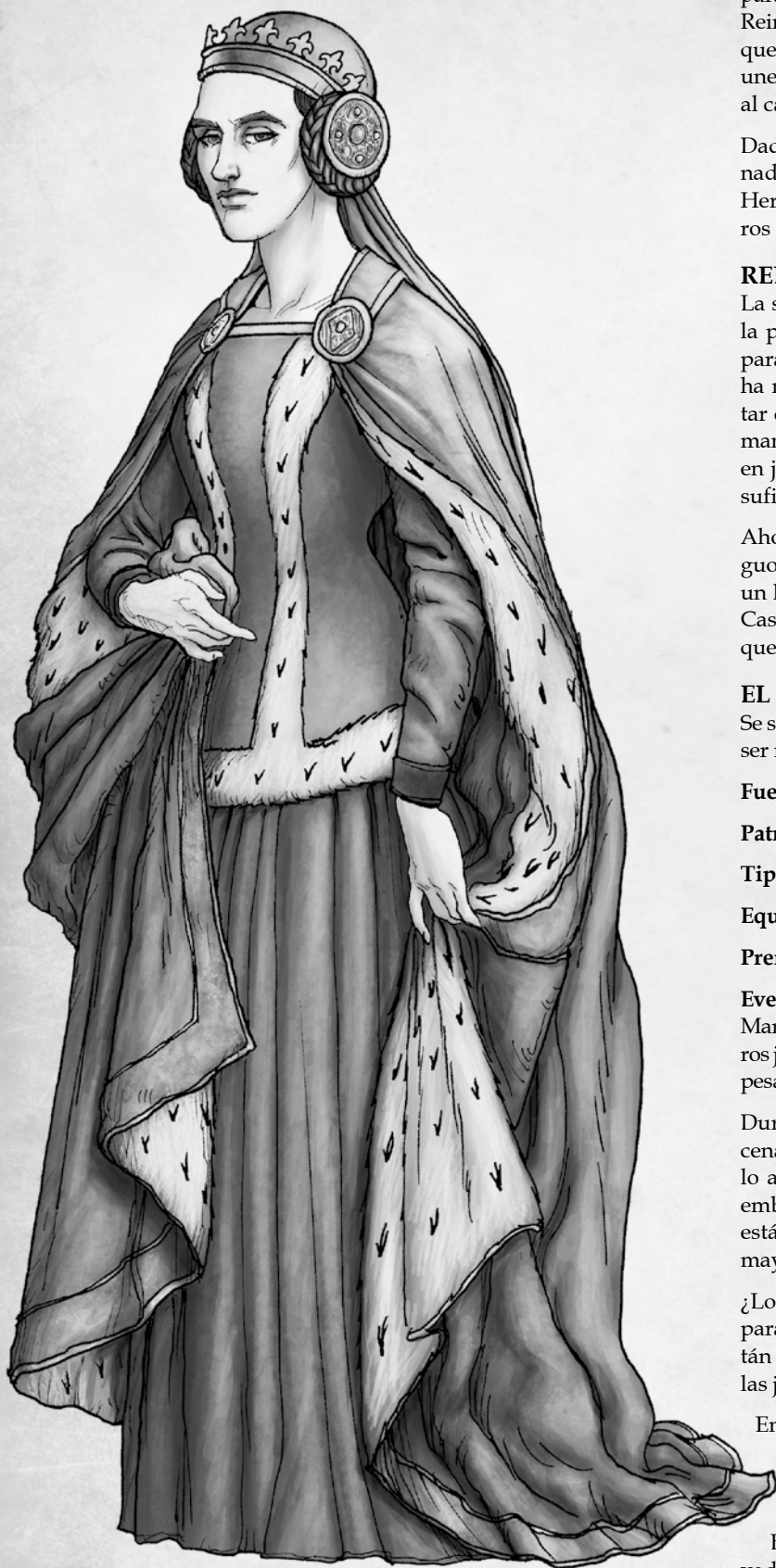
Sir Lancelot está afligido por esta orden. Se queda blanco y gime ruidosamente, tambaleándose ante la ira de la reina. Gime de nuevo, mira a su alrededor desesperado y luego desenvaina la espada y salta sobre el alféizar de la ventana. Entonces, con un aullido, salta desde la ventana al suelo, empieza a correr y, todavía aullando, desaparece en la noche.

Tras recuperarse de su asombro, Elaine se vuelve hacia la reina y la vitupera por su trato hacia Lancelot. La reina, sin embargo, se recupera rápidamente. En tono imperioso le ordena a la princesa que se vaya de Camelot al día siguiente. Entonces se marcha, cada dama enfadada con la otra y las dos, solas, lloran por el amor de Lancelot.

A pesar de todos los gritos, los cristales rotos y el ruido, parece que solo ellas dos saben lo que ha sucedido. Al día siguiente, Elaine y su hijo se van de Camelot y vuelven a Carbonek.

LA LOCURA DE LANCELOT

La desaparición de Lancelot es una terrible conmoción para todos. La verdadera razón es desconocida para todos salvo



Ginebra

para Ginebra y Elaine, y estas no hablan. El Rey Arturo y la Reina Ginebra reúnen a los caballeros de la Mesa Redonda, que se dispersan para buscarlo. Otros caballeros también se unen a la búsqueda y pronto todo el mundo está buscando al caballero perdido.

Dado que todos han ido a buscar a Lancelot, prácticamente nadie aparece en el torneo de Hertford, así que el Conde de Hertford lo cancela de mala gana para enviar a sus caballeros a buscarlo también.

REBELIÓN EN NOHAUT

La sola presencia de sir Lancelot por el norte ha mantenido la paz en Nohaut durante mucho tiempo. Su ecuanimidad para todo, incluso (o quizás especialmente) hacia los sajones, ha mantenido las cosas en calma. Cuando se negaban a estar calmados, la proximidad de su castillo con sus guardias mantenía a los sajones en jaque y cuando se negaban a estar en jaque, su fuerte brazo y su rápida justicia los mantenían suficientemente acobardados.

Ahora, sin embargo, el gran caballero se ha ido. Los antiguos resentimientos se extienden rápidamente por el país y un líder de los sajones, el Príncipe Ida, rápidamente erige el Castillo de Bamburgh para desafiar a los britanos y al señor que no está. Nadie interviene.

EL TORNEO DE TOTNES

Se sigue celebrando el torneo de Tones en Cornualles (no debe ser más que un torneo corto debido a la poca concurrencia).

Fuente: Malory X, 21.

Patrocinador: El Rey Mark.

Tipo: Estilo clásico, local.

Equipos: Caballeros de Cornualles frente a caballeros britanos.

Premio: Un gran tonel de buen vino (valor: 5 £).

Eventos: Un equipo está compuesto por los caballeros del Rey Mark; el otro, por todos los demás. Naturalmente, los caballeros jugadores presentes luchan contra el equipo del Rey Mark, a pesar de que sir Tristán se encuentre en el bando del Rey Mark.

Durante el caos de la melé, sin embargo, diez caballeros mercenarios emboscan a sir Tristán, matan a su caballo y luego lo atacan con armas de verdad (en lugar de con las armas embotadas que todo el mundo debería estar usando). Tristán está gravemente herido, pero escapa, aunque no gracias a la mayoría de los caballeros del Rey Mark.

¿Los caballeros jugadores traicionan a su equipo de torneo para ayudarlo? Si no lo hacen, algún otro lo hace, y sir Tristán cojea hasta la zona neutral, con la sangre corriendo por las juntas de su armadura.

En el Castillo de Totnes se le hace quirurgia.

LA INVASIÓN DE LOS SESSOINES

Fuente: Malory X, 28-30.

Barcos cargados de *sessoinses*, dirigidos por sir Elias, invaden el norte de Cornualles y empiezan una campaña allí. Su ejército es fuerte y hace que los defensores locales huyan. Varios mensajeros llegan ante el Rey Mark para suplicarle

ayuda y él, en respuesta, reúne a sus vasallos para tratar el asunto. Estos piden casi por unanimidad que sir Tristán los dirija. De mala gana, el Rey Mark hace llamar a su sobrino, quien se acerca lentamente montado sobre una jaca de paso lento. Cuando el rey le dice que debe dirigir el ejército, Tristán pone reparos y revela sus heridas.

— Ahora no puedo luchar — dice —, pero iré en ayuda de mi rey tan pronto como me sea posible.

El Rey Mark no puede dejar su país sin proteger, así que él mismo se marcha con sus huestes contra los *sessioines*. Se enfrentan en batalla y, aunque hay una gran matanza en ambos bandos, los hombres de Cornualles se ven obligados a retirarse, con los *sessioines* pisándoles los talones. En la retirada, 10 hombres consiguen entrar en el castillo con ellos y 4 más mueren al caerles el rastrillo de la puerta.

Sir Elias exige su rendición. El Rey Mark dice que aceptará si no lo rescatan antes de los 90 días requeridos. Se inicia el asedio. Tintagel es vapuleado por las máquinas que arrojan piedras y fuego, los barcos enemigos la rodean desde el mar y le lanzan una lluvia de flechas. Sir Tristán, al escuchar esto, hace llamar a diez caballeros leales y cabalgan desde su señorío a Tintagel, donde se sorprenden del tamaño del ejército *sessioine*. Por la noche se acercan cabalgando al castillo, ocultos por un bosque, y, cuando les dan el alto, matan a sus enemigos y entran en Tintagel.

Al día siguiente, se vuelve a luchar la batalla. Cornualles tiene pérdidas muy serias, pero los *sessioines* tienen más. Aun así, al final del día, ambos bandos están exhaustos. Cuando Elias se entera de que sus hombres no quieren luchar más, envía a un heraldo al castillo para ofrecer un reto singular. Quien gane el combate singular será el vencedor y el otro pagará tributo y rescates.

Tristán acepta el reto y aunque es un caballero poderoso, no está completamente curado. Debido a su estado de debilidad, casi es derrotado si no llega a ser porque recuerda su amor por Isolda, que le inspira para hacer frente a su enemigo y, al fin, matarlo. Los *sessioines* son hechos prisioneros, se les retiene hasta que se pague un rescate. Tristán está terriblemente herido, sin embargo, y se le lleva a la cama para que se le cure.

Poco después un bardo llega a la corte. Los cortesanos le piden que cante la canción que compuso Dinadan y este lo hace a pesar de que el Rey Mark esté presente. El rey vuelve a enfurecerse y echa al bardo de la corte. El rey cree que el bardo lo ha enviado sir Tristán y su odio hacia él crece aún más.

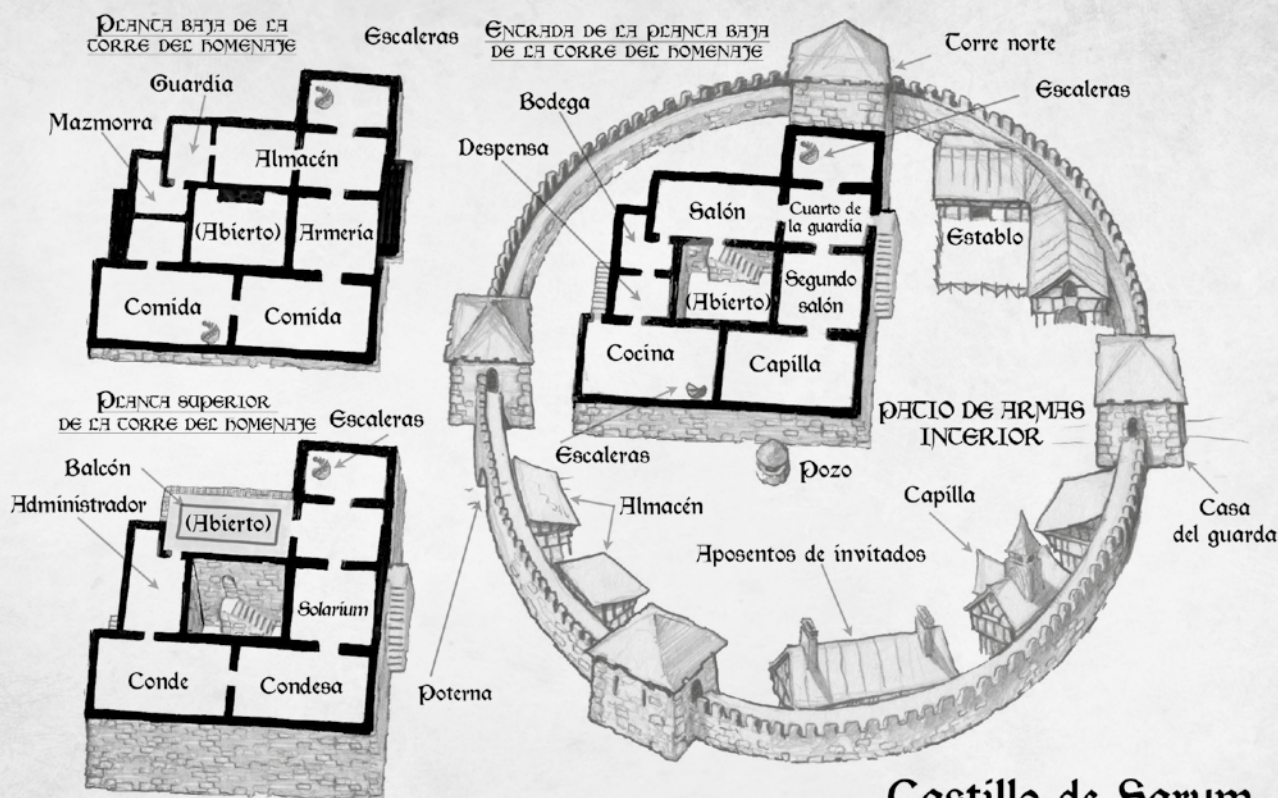
Pero Tristán no puede irse del lugar donde se encuentra su amada Isolda y se queda en Cornualles.

INVASIÓN SARRACENA

Poco después de que se marchen los *sessioines*, otra fuerza desembarca en Cornualles. Ahora, el Príncipe Boudwin, el hermano del Rey Mark, defiende bien el país. Envía barcos ardiendo a la flota sarracena para incendiarla y luego un ejército cae sobre su cabeza de playa y los mata a todos.

El Rey Mark manda llamar a su hermano y a su esposa, Lady Anglides. Cenar juntos y después Mark le pregunta a su hermano por la invasión. Entonces, sin ninguna razón aparente,





Castillo de Sarum

acusa a Boudwin de traición, diciendo que le ha denegado deliberadamente al rey tomar parte en la batalla para avergonzarlo. Boudwin lo niega, por supuesto, pero el Rey Mark lo apuñala de repente en el corazón con una daga, ante los ojos de su esposa (esto le hace perder aún más Honor, pero esto ya no significa nada para él).

Lady Anglides coge en secreto el jubón y la camisa antes de que entierren a Boudwin. Pero la Reina Isolda envía un mensaje secreto a su cuñada advirtiéndole de que debe huir con su hijo, Alisander el Huérfano y en secreto la dama y su hijo, escoltados por algunos caballeros pobres pero leales, huyen para esconderse.

Mark envía a sir Sadok tras los prófugos con órdenes de que los traigan de vuelta. Sin embargo, Sadok no puede llevar a cabo tal injusticia, así que deja que la dama y su hijo se marchen y luego vuelve y le miente a su señor feudal, diciendo que ha ahogado a Alisander (sir Sadok también pierde algo de Honor por mentirle a su señor feudal, pero es un pequeño precio que hay que pagar dadas las circunstancias).

CORTE DE NAVIDAD

Real: «El país está verdaderamente en tensión. La Reina Ginebra parece enfurecida, o más bien dura como el acero, por la "deslealtad" de Lancelot. Aunque su amor es solo un concepto poético para la corte, ¿no?».

Salisbury: «El año que viene patrocinaré un torneo que no será para ningún sir "apuesto cualquier cosa". Vamos a hablar sobre el premio y a ver qué tamaño nos podemos permitir».

EL CASTILLO DE SARUM EN EL 547

El nuevo Castillo de Sarum es uno de los mejores del reino e incorpora las últimas tendencias en la construcción de castillos. Se encuentra sobre la gran mota, o loma, en el centro de la ciudad de Sarum y es la sede principal del Conde de Salisbury.

Grandes cortinas de murallas, con 15 pies de anchura y 40 pies de altura, rodean el patio de armas interior, el cual es prácticamente circular y de unos 300 pies de diámetro. En él se encuentran los edificios de servicio, incluida la panadería, hacia las puertas orientales. El pozo del castillo está en el centro de este patio de armas.

Dos puertas normales y una poterna atraviesan la muralla. Las puertas normales tienen obras defensivas, incluidos torres y puentes levadizos que cruzan la zanja que rodea a la mota. La torre oriental protege la poterna. La meridional es grande y está erigida en contacto solo con la muralla, mientras que la septentrional, también situada junto a la muralla, está unida a la torre del homenaje.

La torre del homenaje, o donjón, es el centro de las actividades domésticas y administrativas. Cuatro alas rectangulares de tres plantas de altura, todas culminadas por almenados, rodean un patio central que está pavimentado con tiza machacada para que proporcione más luz a pesar de que esté cerrado. Al igual que todas las estructuras similares, solo se puede acceder a la torre del homenaje subiendo una escalera y cruzando un puente levadizo en el segundo piso. La planta baja se utiliza principalmente para

almacenar comida y provisiones. Las habitaciones privadas del conde, su familia y los oficiales de la corte ocupan las alas orientales y septentrionales.

El ala occidental de la torre del homenaje alberga un gran salón de techo alto encelado donde el conde se reúne con sus peticionarios y también celebra su corte. Aquí es donde duermen la mayoría de los caballeros mantenidos. Al sur se encuentran la cocina y la capilla, y sobre ellas hay más habitaciones privadas para oficiales del condado y del castillo o para invitados.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres consiguen un modificador de -2d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero jugador se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Año 548

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Loholt.

Lamorak.

Gaheris.

Lancelot Loco, por supuesto, y casi todos los demás, que están buscándolo.

COTILLO

— ¡Tengo miedo de esta plaga! ¿Habéis escuchado cómo murió esa pobre gente en Rochester? ¡Qué horrible! Los sacerdotes tenían razón: nuestra decadencia nos ha traído la ira de Dios.

— ¿Nos? ¡Yo no soy de Kent! Y, francamente, dudo que esas esclavinas hayan causado la peste.

— Oh, pero ¿no tienes miedo de que esos sacerdotes tengan razón? Dicen que simplemente estamos viviendo en lujo y pereza y que esta condición moral corrupta es propia de Sodoma y Gomorra.

— Cariño, no estamos haciendo mal. Por favor, no nos desees cosas bíblicas.

— Oh, no soy yo. ¡Yo no hago que suceda teniendo miedo! No me culpes. Pero tienes que admitir que aquí está pasando algo. La peste demuestra que el Demonio ya no está ahí fuera, está aquí...

— Y están esas..., esas criaturas por todas partes. ¿Realmente son buenos para las alacenas esos pequeños y larguiruchos *brownies*?

NOTICIAS

Tor: «Es importante mantener una apariencia de vida normal incluso en las épocas de emergencia, así que el rey ha animado a los señores a patrocinar torneos como estaba planeado».

Kay: «Cumbria está sufriendo una sequía brutal. Y me he dado cuenta de que incluso Lindsey parece estar pasándolo mal».

Gawain: «Yo quiero ir a uno de esos torneos en los que se apuestan armaduras. Creo que esa pequeña apuesta le da algo de sabor a este deporte».

CONVERSACIÓN REAL

«No desaprobamos apostar bienes o servicios como parte del riesgo de un torneo. Tales riesgos son una parte normal de la vida del caballero. Y quizás cualquier caballero lo suficientemente necio como para perder su fuente de ingresos por un deporte *merece* ser reemplazado».

INTRIGA

El Rey Mark ha reducido el pago del tributo anual considerablemente.

El Rey Arturo ha estado aletargado y no come. La reina y él rara vez hablan. Los intereses y las necesidades urgentes de Estado todavía lo animan alguna vez, pero pasa solo la mayoría de su vida privada.

MORDRED DICE

«Así que Lancelot sigue loco, ¿eh? Y el rey dice que se debe al estrés de ver a su hijo Galahad o quizás a la Princesa Elaine. Sí, supongo que es posible. Pero ¿ninguno de vosotros oyó ningún grito la noche en la que salió corriendo por la ventana?».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el Rey Arturo ofrece una panoplia de armadura de placas completa (16 puntos) como premio, una de las primeras que se ve en el reino.

Julio: Local (2), comarcal (se apuesta la armadura).

Agosto: Local, comarcal, regional (en el Castillo de la Doncella, Lothian).

Septiembre: Local (se apuesta la armadura), comarcal.

Octubre: Local (2), comarcal, regional (en Beale Valet, Huntington).

EL REY EN EL 548

En este momento, ahora con 56 años de edad, el Rey Arturo parece un hombre de 70, aunque sigue siendo relativamente robusto. Se mueve más despacio y su pelo es más fino y completamente blanco.

TAM 11

DES 11

FUE 16

CON 12

APA 13

Rasgos físicos distintivos: Voz noble.



Sir Kay

EVENTOS

Una doncella llega a la corte con un reto. Lleva una caja dorada muy ornamentada.

AVENTURA: LA CAJA DORADA

Fuente: *Perlesvaus o El alto libro del Grial*.

Escenario: En Camelot, en un banquete.

Personajes: La dama de la caja dorada; sir Kay; otros caballeros y damas.

Problema: Una dama de mediana edad pero aún hermosa llega a la corte con un reto. Lleva una caja dorada muy ornamentada algo más grande que la cabeza de un hombre y, con el permiso del rey, le gustaría que todos los caballeros de la corte presentes la sostuvieran en sus manos.

Reconocer -5. Éxito = es Lady Jeanette, de la aventura *LOGRIN EL GIGANTE*.

Sir Kay, el administrador real, entra en el salón del banquete, instando a escuderos y sirvientes que trabajen más rápido, que dejen de remolonear, etcétera. Sale del salón en busca del siguiente plato. Cuando vuelve, un pequeño desfile de sirvientes va detrás de él portando el siguiente plato, mientras se cruza en el camino de las muchachas que llevan jarras de vino que van rellenando copas. Kay se vuelve a ir de la sala.

— La caja contiene la cabeza de un valeroso caballero — dice Jeanette — y solo el caballero que lo mató podrá abrirla.

El rey acepta el reto y dice que él lo intentará en primer lugar. Coge la caja y la mira.

— Ni siquiera puedo ver una ranura — dice.

Sir Gawain, como el mejor caballero presente, es el siguiente. No sucede nada con la caja. Ni tampoco con Gareth o con muchos otros buenos caballeros, ni tampoco con Agravaine, ni siquiera con Mordred. Ni con ninguno de los presentes en el salón.

Sir Kay entra con un pequeño desfile de sirvientes que llevan el siguiente plato.

— Me temo que ningún caballero de la Mesa Redonda puede resolver vuestro misterio, señora — dice el rey.

— ¿Qué? ¿Qué misterio? — dice Kay —. ¡Yo no he intentado nada! ¡También soy un caballero de la Mesa Redonda! ¡Siempre os olvidáis de mí! Bueno, aquí estoy, así que dejadme la caja. — La coge de las manos de la damisela y de repente se abre por el lado opuesto a Kay. Como se predijo, todos menos Kay pueden ver la cabeza de un hombre dentro —. ¡Ja, ja! ¿Habéis visto? ¡Hoy soy yo el héroe! ¿No os alegráis de que sir Kay esté entre vosotros?

Por supuesto, las mujeres ponen expresiones de sorpresa y horror, o miran para otro lado. Nadie puede ver todavía las facciones de la cabeza.

— ¿Qué es esta cosa, por cierto? — pregunta Kay. Le da la vuelta a la caja y, al mirar dentro, se horroriza. Carraspea y la

tira, blanco como un fantasma, y se da la vuelta y se marcha del salón hacia la cocina. Muchos de los caballeros se ríen de su comportamiento poco varonil.

—Entonces Kay lo mató —dice el Rey Arturo—. ¿Quién es la víctima?

—Por favor, mi señor —dice Jeanette mientras recoge la caja—, debéis verlo vos mismo.

Percepción. Éxito = ves que ella está llorando.

Le tiende la caja y Arturo mira dentro. Su rostro palidece y grita:

—¡No! ¡No puede ser! —Tira la caja y se desploma en su trono, sollozando débilmente. Al caer, la caja queda abierta y todos pueden ver lo que hay dentro: es la cabeza de Loholt, el hijo del rey.

Fuera, en el patio, el administrador de Camelot se va galopando del patio en el caballo más rápido del castillo. Nunca se lo vuelve a ver en Camelot.

Gloria: 50 por presenciar esto.

Final alternativo: ¿Qué pasa si los caballeros jugadores reconocen lo que está sucediendo y agarran a Kay antes de que se vaya? ¡Genial! Consiguen 150 de Gloria cada uno y llevan a Kay a las mazmorras. Está Fuera de la Historia a menos que el director de juego decida lo contrario.

Después: Jeanette le recuerda a la corte que, hace unos años, Logrin era un gigante que resucitaba una y otra vez. Ella eligió a sir Loholt para intentar matarlo y en el camino se enteró de que tenía que dormir sobre el cuerpo del monstruo para hacer que permaneciera muerto. Después de matarlo, fue a dormir sobre él y entonces sir Kay llegó y asesinó al príncipe mientras dormía, cortándole la cabeza de un solo tajo. Después le cortó la cabeza al gigante y se fue.

Sin embargo, Lady Jeanette preservó la cabeza de Loholt en miel hasta que llegó una mujer y le dio la caja. Desde entonces ha ido de corte en corte con ella.

Nota para el director de juego: Lo crítico de esto es determinar exactamente quién fue el asesino. La historia del crimen de Kay y la subsecuente revuelta son del *Perlesvaus* no canónico. Aun así, en Malory hay pocas menciones a Kay después de este momento (está entre la lista de caballeros presentes en la sanación de sir Urré, pero luego aparecen también otros caballeros que fueron asesinados en la Búsqueda del Grial, así que esa lista tampoco es particularmente fiable).

El director de juego tiene que decidir si quiere que el propio hermano adoptivo de Arturo traicione al rey de una forma tan cruel. ¿Quizás le cortó la cabeza a Loholt por accidente, creyendo en la oscuridad que se trataba del gigante o algo así? O quizás simplemente siempre había sido un villano celoso en su corazón que codiciaba el trono de su hermano.

El Yermo en el 548



LA PESTE AMARILLA

Una plaga asola la Britania del siglo VI. Empieza en el Mediterráneo oriental, donde se la llamó «la plaga de Rhos», y se extendió a lo largo de las rutas de navegación y luego tierra adentro desde las ciudades portuarias. En Britania se la llamaba *Vlad Velen* o la peste amarilla, porque todos los que se contagiaban se volvían pálidos y amarillos. Todos los que intentaban cuidar a los enfermos también enfermaban, así que se expandió rápidamente a lo largo y ancho del país.

En *Life of St. Oudoceus* se describe cómo se acerca la plaga. Se decía que realmente era visible, al menos para aquellos que iban a verse afectados por ella: «Se les aparecía a los hombres como una columna de una nube acuosa, con uno de los extremos dejando un rastro en el suelo y otro por encima, avanzando en el aire, y pasaba por todo el país como una lluvia que llegaba hasta el final de los valles. Cualquier criatura que tocara con su explosión pestífera moría inmediatamente o enfermaba hasta morir».

Malory no menciona ninguna plaga, por eso tú, director de juego, puedes ignorar este evento si lo deseas. Sin embargo, puede tener unos cuantos usos en la campaña.

Primero, puede ser consecuencia de alguna otra cosa: cada vez que los caballeros jugadores vean sus efectos (que se esparcirán por todas las tierras humanas), los lugareños la explican como resultado de haber desobedecido a Dios o como una maldición de las hadas (o al menos de las hadas malas), o una maldición de alguna bruja cercana, etcétera. Todo el mundo tiene una teoría.

Segundo, podrías desear dirigir la aventura SANTOS DE BRITANIA, introduciendo una oportunidad para que los caballeros religiosos cristianos estén al frente de la acción.

Tercero, puedes utilizarla para «limpiar papeleo»: hacia esta época, algunas de las familias de los antiguos caballeros jugadores se habrán vuelto inabarcables, atestadas de personajes no jugadores o personajes creados para ser jugadores pero que al final nunca llegaron a serlo. Se puede utilizar la peste para podar esos árboles de familia. En el momento apropiado, simplemente diles a los jugadores que la peste ha asolado sus tierras y afectado a su familia. Tira 1d6: 1-3 ese miembro vive, 4-6 muere.

Por supuesto, ningún caballero jugador activo debería morir por la plaga: simplemente eso no es divertido, es contrario al objetivo de los juegos de rol de aventuras. Pero muchos personajes no jugadores deberían tener la oportunidad de ponerse enfermos. Posiblemente incluyendo a mujeres, hijos, hermanos y hermanas también.

La peste amarilla *sí* afecta a los caballeros jugadores aunque no cause muertes en sus familias, ya que da un modificador a la tirada de Mal Tiempo Inicial durante la Fase de Invierno.

A diferencia del Yermo, que avanza inexorablemente, la peste amarilla vaga, asola lugares aparentemente al azar. Su propagación no tiene ni orden ni razón.

FUNERAL REAL

Una guardia de honor de caballeros y sacerdotes (y un puñado de sepultureros) van con Lady Jeanette hasta donde está enterrado el cuerpo de sir Loholt. Está enterrado bajo una humilde señal: su escudo medio sepultado. Cerca todavía se pueden encontrar algunos de los huesos del gigante.

Sus restos se desentierran respetuosamente y se colocan en un ataúd, luego se llevan a Camelot para celebrar un servicio con el ataúd cerrado y una misa. La procesión oficial tiene una longitud de media milla e incluye al rey y a la reina, acompañados por sus gentes. Todo el mundo importante asiste, más miles de campesinos.

La procesión viaja hasta Sarum y a lo largo del camino acuden multitudes para lamentarse. En el Nuevo Castillo de Sarum, los nobles y sus comitivas ocupan todas las habitaciones disponibles en la ciudad. Los señoríos de los alrededores también hospedan a invitados, a menudo extranjeros. Los dolientes acampan en las calles, llorando la pérdida del buen príncipe. Es una buena oportunidad para que los caballeros jugadores se relacionen con gente de otras regiones.

Loholt es enterrado en Stonehenge, junto a su hermano Borre. Sobre los huesos se erigirá una hermosa tumba de mármol con su efigie armada.

Percepción. Éxito = te das cuenta de que hay una tumba reservada para el Rey Arturo, para el desafortunado día de su fallecimiento.

Cerca hay unas efigies bien talladas sobre las tumbas de Uther, Aurelio Ambrosio y Borre, y también un monumento en honor a las víctimas de la Noche de los Cuchillos Largos.

Percepción. Éxito = el Rey Arturo está profundamente dolido por la muerte de su segundo hijo.

Gloria: 150 de Gloria por asistir.

TORNEO DE SARUM

El conde habla con los caballeros jugadores sobre el torneo, ya que tienen mucha capacidad de decisión en relación al evento que se celebra.

Patrocinador: El Conde Robert de Salisbury.

Tipo: El estilo que decidan los caballeros jugadores, tamaño comarcal.

Equipos: Los que decidan los caballeros jugadores.

Premio: Lo que decidan los caballeros jugadores (presupuesto de 20 £).

Eventos: Los que decidan los caballeros jugadores.

LA LOCURA DE LANCELOT

Sir Lancelot se esconde (todavía) en alguna parte de la campiña. Podría estar corriendo por ahí desnudo, aullando como un lobo y corriendo hacia un ciervo para comérselo crudo. Podría estar sonriendo como un estúpido mientras bombea el fuelle de un herrero. Podría estar deambulando por el campo y cantando con una banda de elfos. Podría dedicarse a ser un sangriento bandido asesino. Todo depende de la voluntad del director de juego.

MUERE EL REY MAELGWEN

El sabio chico Taliesin profetizó una vez que el Rey Maelgwen moriría a manos de «la extraña bestia». Mientras la peste amarilla se expande por el campo, Maelgwen se esconde en una iglesia, pero no puede contener su curiosidad y se asoma por una cerradura. Ve la nube, cae enfermo y muere.

Su hijo, Rhun, reclama el reinado de Gwynned.

CORTE DE NAVIDAD

Logres está bastante bien estos días, aunque una sequía persistente está causando problemas en Lindsey. Dicen que en el lejano norte de Cumbria, que sufre escasez de comida, gran parte de la fauna ha muerto.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -3d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si alguna de las tierras de los caballeros se encuentra en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Este año también puede afectarles la peste amarilla. Tira 1d6 por cada posesión.

Resultado d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5	Algunos enfermos	+5
6	Peste	+10

Año 549

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Lamorak.

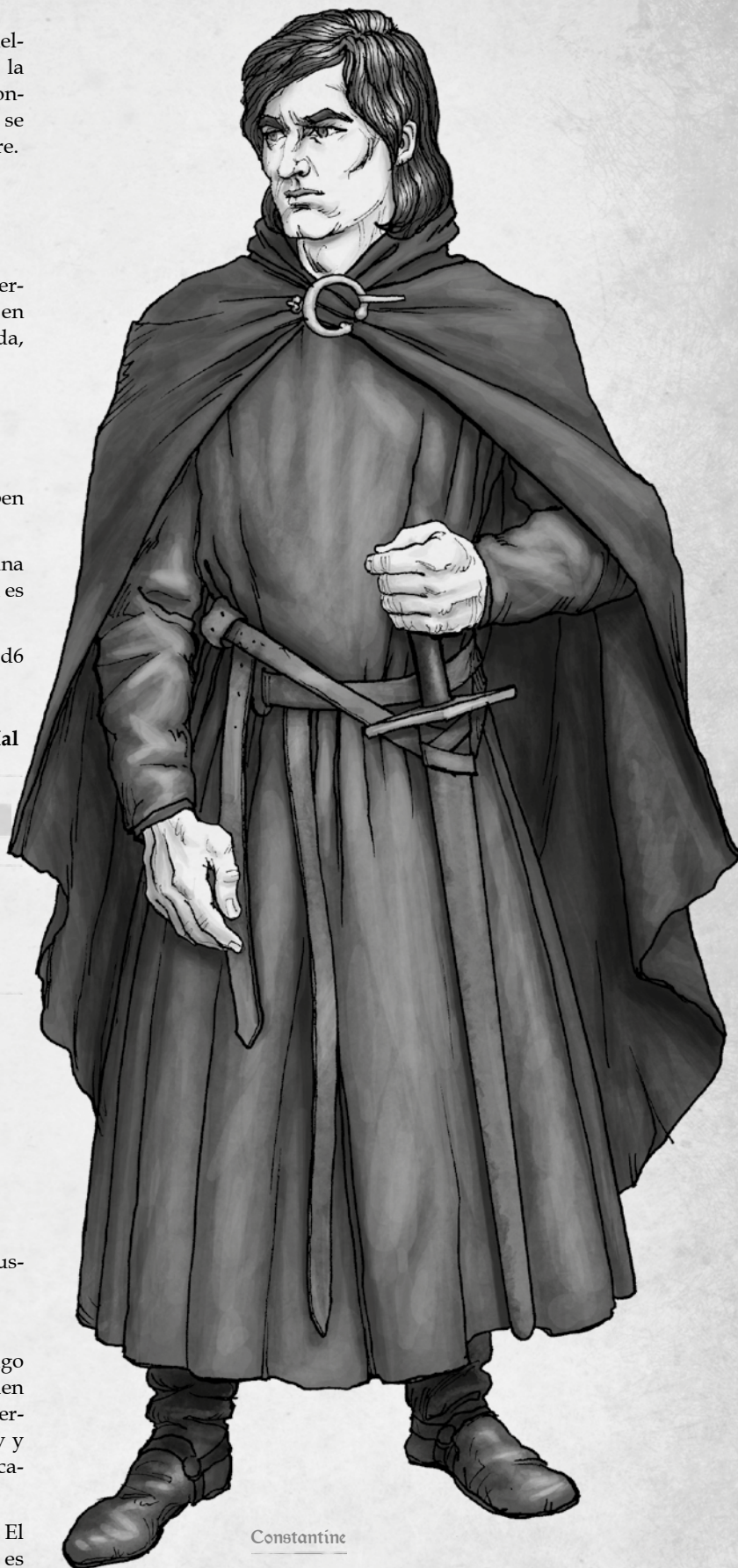
Gaheris.

Lancelot Loco, por supuesto, y muchos otros que salen a buscarlo de vez en cuando.

COTILLEO

— Yo digo que todo el mundo se ha ido al Infierno. ¿Hay algo que vaya bien? ¿Cualquier cosa? Nuestro campeón, el buen sir Lancelot, sigue desaparecido..., ¡probablemente muerto, como el Príncipe Loholt! ¿Y habéis oído lo de Lindsey y Cumbria? ¡Hambruna, sequía y plaga! ¿No es esto el apocalipsis, como dicen algunos?

— Cariño, necesitas cambiar de iglesia, sal de la catedral. El mundo no es todo maldiciones y fuego del infierno. Eso es



El Yermo en el 549



lo que quieren que pienses, así pueden decirte lo que hacer. Las cosas no están tan mal. ¿Tú tienes hambre? ¿Fríó? Veo que llevas ese satén y esa seda verde maravillosa.

—Sí, el viejo vestido de Navidad de la condesa y una falda de las cosas de mi hermana. ¿Crees que está decente?

—Oh, sí, una odiaría ir al Infierno pasada de moda, ¿eh? Dime, ¿qué piensas del peluquín de la ayudante de cámara de la duquesa? Y ese brocado a juego, con ese tocado en forma de media hoja... ¿Lo has visto?

NOTICIAS

Tor: «Necesitamos encontrar a sir Lancelot, eso es seguro, sí, no hay duda. Aunque solo sea como un favor a la reina. Pero personalmente, yo no estoy preocupado..., él es el mejor caballero del país».

Griflet: «He oído que los mercenarios se están reuniendo en Bretaña».

Gawain: «Este año me saltaré los torneos hasta que encuentre a Lancelot».

Constantine, hijo de Cador: «Con todos los caballeros ausentes durante tanto tiempo, este año hay una sobreacumulación de comida».

CONVERSACIÓN REAL

«Estamos alterados por la desaparición del Campeón de la Reina y urgimos a todos los caballeros disponibles a que lo busquen. Se han establecido fondos especiales para financiar la búsqueda, así que los candidatos deben hablar con el Caballero del Erario».

INTRIGA

El sueño del rey ha estado plagado de pesadillas últimamente, dice que ha visto a gente muerta en sus sueños, incluidos Lancelot y Merlín. Está intentando no dormir. Además añade: «¿Y ahora mi hermano también se vuelve contra mí?».

MORDRED DICE

«Ese sir Kay. ¡Qué asqueroso traidor! Todos estos años todo el mundo desconfiaba de él y lo odiaba. Qué traidor. ¡Y por supuesto, su huida solo demuestra su culpa!».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el premio es una vajilla de oro de ocho piezas (valor: 12 £).

Julio: Local (2), comarcal.

Agosto: Local (2), comarcal (en Conisbrough, Roestoc, ver «Eventos»), regional (en Silchester).

Septiembre: Local (2), comarcal (se apuesta armadura), regional (en Eburacum, Malahaut; se apuestan armaduras y caballos).

Octubre: Local (2), comarcal (2).

EVENTOS

El torneo de Conisbrough este agosto es inusual en muchos sentidos.

EL TORNEO DEL SOLTERO DE CONISBROUGH

Patrocinador: El Conde de Conisbrough.

Tipo: Estilo clásico (pero ver a continuación), se pretende que sea de tamaño comarcal, pero acaba siendo regional.

Equipos: ¡No hay melé! (Por tanto, no hay equipos).

Premio: El premio de este torneo es un hermoso halcón rojo y también la mano de la hija del conde, la futura Condesa de Conisbrough (la mitad sur de Roestoc). Es una poderosa heredera por derecho propio, pero por supuesto es el Rey de Roestoc, el señor feudal del conde, quien tiene la última palabra sobre si lo aprueba o no. Sin embargo, ha prometido rechazar solo a «criminales, herejes, enemigos de mi casa, familiares de la doncella o elfos».

Eventos: Se prepara una larga lista de justas. Entonces, durante el primer banquete, algunos individuos retan a otros a luchas de espadas con la esperanza de eliminarlos de la justa. Esto está permitido y ocurre a lo largo del torneo.

La justa dura tres días en total, así que el Campeón se declara la tercera noche.

Resultados: Lo que determinen los dados.

¡El Campeón se casará con la condesa! El vencedor puede ser un caballero jugador, por supuesto. ¡Sin embargo, el director de juego debe advertir a los jugadores de que ser conde implica una doble responsabilidad! Esto es, el personaje bien puede tener tareas que le imponga el rey, lo cual reducirá su tiempo de aventuras. En cualquier caso, quien se case con una condesa probablemente habrá «ganado el juego» en muchos sentidos. No es impropio retirar a este personaje, especialmente si hay algún otro heredero listo para jugar. Por supuesto, este ascenso a un nuevo rango también puede encajar con la partida actual.

AMANTES FUGITIVOS

En Cornualles, Tristán e Isolda creen que es imposible continuar con su relación con el Rey Mark vigilándolos todo el tiempo, intentando atraparlos juntos para poder castigar de una vez al gallardo caballero. Al final, una noche oscura, los amantes simplemente huyen. Dejan Cornualles todo lo rápido que pueden y, durante un tiempo en los bosques, vuelven a vivir idílicamente.

Empiezan a viajar, visitando y quedándose con amigos y aliados a lo largo del camino. Finalmente, a finales de verano, aceptan una generosa oferta de Lancelot de quedarse en su castillo, Joyous Garde, todo el tiempo que deseen (ver el siguiente evento). La feliz pareja se establece allí.

LANCELOT RESCATADO (EVENTO SECRETO)

En los bosques de Listeneisse se encuentra a un sucio loco, cubierto de mugre, con el pelo y la barba salvajes y apelmazados. Se le lleva al castillo, donde lo limpian, alimentan y le dejan descansar. Él responde a la amable ayuda de las doncellas y se le lleva la cena, donde presencia un milagro: ante él aparece el Santo Grial. El loco Lancelot está curado.

Se encuentra en Carbonek, bajo la mirada de la Dama Brisen, la mujer que al principio lo encantó para que se acostara con Lady Elaine contra sus deseos. También está presente su hijo,

el Rey Pescador y otros familiares. Pero Lancelot se acuerda de las reprimendas de su amada reina y está terriblemente triste.

Sus anfitriones son educados, si no distantes, pero sir Lancelot pronto llega a algunas conclusiones sobre su condición: la Reina Ginebra lo ha rechazado, así que está mejor ahí, con la mujer que lo ama, aunque él no la ame. Puede enseñarle a su joven hijo un par de cosas sobre ser un caballero y quedarse ahí, lejos de la vida de la corte y sus complejidades y peligros emocionales. Piensa que el reino está seguro y a salvo y, por tanto, ya no necesita a su Campeón.

Su familia está aliviada, quizás incluso muy feliz.

OTRA CURACIÓN DEL GRIAL

Fuente: Malory XI, 11-14.

Nota: Ver también «Una lucha a muerte», **Pendragón**, página 151.

Mientras están fuera buscando noticias de Lancelot, dos caballeros se encuentran en la cañada de un bosque. No se reconocen entre ellos, así que inician una justa y luego una lucha a espada. Ambos combatientes reciben tantas heridas que ninguno puede hacer nada por sí mismo ni por el otro y ambos seguramente morirán desangrados o congelados. Entonces se preguntan los nombres y descubren que los dos son caballeros de la Mesa Redonda: el joven sir Perceval y el viejo sir Ector, que lamentan haber roto sus votos de nunca luchar entre ellos. Los dos saben que van a morir de una muerte fría y solitaria en medio de ninguna parte.

De repente, sin ninguna explicación, aparece un dulce olor arrastrado por el viento y un objeto cubierto con una tela avanza lentamente a través de la claridad, brillando casi tanto como el sol. Parece moverse por propia voluntad, pero Perceval vislumbra una fantasmal dama que lo lleva. Ambos caballeros se curan mágicamente.

—Hemos visto el Grial —se maravilla Perceval—. Este es el mejor premio que podría conseguir de mi misión. Seguramente estoy cerca y pronto mi búsqueda del Grial habrá acabado.

CORTE DE NAVIDAD

Real: Logres parece ir lo suficientemente bien, excepto por la maldición del «efecto del yermo» que ha envuelto Cambria y también gran parte del norte.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -3d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero se encuentran en el Yermo. Si es así, imponen cualquier modificador aplicable.

Este año también puede afectarles la peste amarilla. Tira 1d6 por cada posesión.

Resultado d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5	Algunos enfermos	+5
6	Peste	+10

El Yermo en el 550



Año 550

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Lancelot.

Perceval.

Lamorak.

Gaheris.

COTILLEO

— Lancelot sigue desaparecido...

— Bueno, no todo son malas noticias, creo yo. ¡Al fin Tristán e Isolda han huido del desagradable Rey Mark! ¡Parece claro que el amor puede al matrimonio!

— Decidme, ¿habéis visto la crespina en la redecilla del tocado de la reina? ¡Era de oro y debía de tener veinte diamantes!

NOTICIAS

Tor: «Yo creo que el mejor torneo de este año será el de Londres. Allí también debe de haber un fabuloso mercado».

Griflet: «¡Guerra en el norte! Enviaré exploradores a Strangorre para enterarme de algo sobre la situación. ¡No queremos que esos bárbaros piensen que pueden salirse con la suya con nosotros!».

Gawain: «Me iré al norte con sir Griflet, para visitar mi reino de Lothian y asegurarlos en caso de guerra. Los pictos no descansan».

Constantine: «El Grial ha curado a Perceval y a Ector, pero no hace nada por los pobres que se mueren de hambre en el norte. Me parece que la sequía, este "yermo", se está moviendo lentamente al sur».

CONVERSACIÓN REAL

«Deseamos enfatizar la necesidad del reino de actuar de acuerdo a sus leyes, no de acuerdo a meras costumbres. Las leyes son las mismas para todos, mientras que las costumbres generalmente perdonan a los ricos y poderosos del juicio justo».

INTRIGA

El Rey Mark debe de contar con la melancolía y la enfermedad de Arturo, ya que este año se ha saltado completamente el tributo.

MORDRED DICE

«Yo no me creo ni una palabra de lo de Perceval y el Grial. Es un de Gales, por supuesto, y la mancha del repugnante asesinato en su familia le prohibiría naturalmente acercarse al Grial durante generaciones —se ríe entre dientes—. ¡Uno también podría esperar que lo viera un amante no casto!».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, se hace gala de boato con un carro tirado por ciervos que conduce la Reina del Torneo, seguido de un pequeño rebaño de ciervos danzarines y, por último, un desfile de escuderos avergonzados montados sobre unas enfadadas y asustadas avestruces.

Julio: Local (2) (en uno se apuesta la armadura y el caballo, en el otro solo la armadura), comarcal (2).

Agosto: Local, comarcal (2), regional (en Alclud, Strangorre, principalmente asisten caballeros del norte, ¡incluidos algunos caballeros pictos!).

Septiembre: Local (se apuesta armadura), comarcal (2).

Octubre: Local, comarcal, regional (en Londres).

EVENTOS

Para maximizar la importancia de los caballeros jugadores y sus futuras heroicidades, dirige la aventura VISITA A LA CASA DE PIEDRA, ya sea este año o el siguiente.

LE CHEVALIER MAL FET

Se dice que hay un justador increíblemente hábil en las montañas del sur de Cambenet, probablemente algún caballero elfo. Un barquero te lleva a una pequeña isla donde un guía te conduce al campo de justa. El caballero que allí se encuentra, Le Chevalier Mal Fet («El Caballero que Violó»), no ha perdido ni una sola justa.

AMANTES EN JOYOUS GARDE

Si alguien desea disfrutar de una vivaz corte de amor, puede visitar Joyous Garde, donde Tristán e Isolda se han refugiado en su primer año de residencia. Sus cortes proclaman abiertamente que el resultado natural del Romance casto es acabar en la completa y mutua satisfacción del verdadero amor. El sexo es inevitable y, de hecho, el objeto de tales relaciones, dicen.

Unos cuantos polemistas de Camelot, que afirman que la pureza y la castidad son el verdadero objetivo, viajan hasta Joyous Garde para debatir estos asuntos del corazón y de la costumbre.

CORTE DE NAVIDAD

Salisbury: «Bueno, las cosas no están peor que el año pasado, creo. Me han dicho que algunos de los campesinos pasan hambre, pero eso no es infrecuente», ríe entre dientes.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -3d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, el director de juego debe determinar si las tierras de algún caballero se encuentran en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Este año también puede afectarles la peste amarilla. Tira 1d6 por cada posesión.

Resultado d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5	Algunos enfermos	+5
6	Peste	+10

Año 551

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Lancelot.

Perceval.

Lamorak.

Gaheris.

COTILLEO

—Joyous Garde está muuuy hacia el norte, cariño. En Garloth, ya sabes, pasado Malahaut.

—Bueno, no es la Tierra de los Pictos ni Thule, y ¿qué importa eso cuando están juntos al fin, ¡sin el Rey Mark tratando de matarlo!?

—Eso sí que es verdadero amor.

—Van a ir al Infierno por esto. Os digo que...

—¿Quién te ha hecho ese lazo en el cuello? Qué delicado. Si el sastre de la reina lo ve, ¡te vas a quedar sin él!

—Oh, gracias...

—Dejadme que os diga, la peste que azota el país es suficiente infierno. Brrr...

—¿La peste también está en Joyous Garde?

NOTICIAS

Tor: «Windsor es el favorito del circuito de este año. Allí no se apuesta y está bien situado».

Griflet: «¡Hay guerra en el norte! Llevaré una fuerza para proteger nuestros territorios de los piratas. Desde que el Duque Galeholt cayó enfermo, se están lanzando unos al cuello de otros, así que tenemos que asegurarnos de que no vayan a por nosotros».

Gawain: «¿Habéis estado en el continente últimamente? ¿Es verdad que allí tienen caballos más grandes?».

Constantine: «¿Creéis que alguien se daría cuenta si dejara solo 8 postres? ¿O quizás solo 10..., no 15 platos? ¡Esa sequía del norte está siendo dañina!».

CONVERSACIÓN REAL

«Le damos la bienvenida a la familia a nuestro hijo, Mordred, y lo recompensaremos con posesiones y regalos. Pero reservamos el título de heredero para consultarlo con los abogados y eruditos sobre los pasos necesarios para asegurar la sucesión».

INTRIGA

El Rey Mark no ha pagado ningún tributo este año.

El Rey Arturo está bastante enfermo, pero la maleducada charla de Mordred de estos años ha hecho que al rey no le guste y ahora está impactado porque ha descubierto que el caballero es su hijo.

El Yermo en el 551



MORDRED DICE

«Tendré clemencia para con los que vengan a mí ahora y se disculpen. Seré indulgente y clemente. Soy el hijo del rey y nadie puede dudar de mi generosidad, pero los que estén indecisos...».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, se introduce un duelo de cuatro armas, en el que los participantes llevan primero espadas, luego hachas, mazas en tercer lugar y finalmente lanzas.

Julio: Local (2), comarcal (se apuesta la armadura).

Agosto: Local (se apuesta la armadura), comarcal (2) (en ambos se apuesta el caballo y la armadura), regional (en el Castillo de Carduel, Cambenet) (se apuesta el caballo y la armadura).

Septiembre: Local (2), comarcal.

Octubre: Local (2) (en ambos se apuesta la armadura), comarcal, regional (en el Castillo de Pembroke en Estregales).

EVENTOS

Si no dirigiste la aventura VISITA A LA CASA DE PIEDRA el año pasado, hazlo este año.

EL HIJO DE ARTURO

En el Torneo Pentecostal, ante toda la corte, sir Mordred solicita una audiencia. Se arrodilla solemnemente y le pide permiso al Rey Arturo para hablar.

—Hablad, sir Caballero —dice el rey.

—Mi querido señor —dice Mordred—, vuestro dolor por las muertes de sir Borre y Loholt son una pesada carga sobre vos, ya que la muerte de un hijo es el evento más triste en la vida de un hombre. Por supuesto, la falta de un heredero os pesa, al igual que lo hace sobre todo el reino. Aun así, mi señor, esta pena no necesita ser tal.

Ha conseguido la atención de toda la corte, pero sobre todo la del rey, quien mira al caballero socarronamente.

—¿Qué significa lo que decís? —pregunta el rey.

—Mi señor, tengo constancia de que tenéis otro hijo.

Los cortesanos murmuran perplejos. El rey parece sorprendido, dudando si creer algo tan esperanzador.

—Entonces hablad, sir Mordred, ¡y compartid estas noticias con el resto de todos nosotros!

—Con la mayor humildad, mi señor, debo admitiros que vuestro hijo no es otro que... —el silencio reina en la corte. Mordred se deleita con la expectación— yo, sir Mordred.

Arturo parece aún más sorprendido. La corte ya no murmura, habla en voz alta sorprendida. Entre la conversación se escucha muchas veces claramente: «¿El hijo de su propia hermana!?».

—¿Vos? —dice Arturo—. Sir, eso es difícil de creer.

—Aun así es verdad, mi señor..., mi padre.

Obviamente Arturo está en apuros con tantas emociones conflictivas: alegría por tener un hijo; horror al darse cuenta de que, si es verdad, ha cometido incesto; vergüenza por el pronunciamiento público; y finalmente, desconfianza o quizás incluso rabia que apenas puede controlar.

—Esto requerirá pruebas, sir Caballero.

—Las presentaré —dice Mordred—. Unas infalibles que realmente respaldarán mi palabra.

—¡Presentadlas entonces!

—Lo haré —dice Mordred—, cuando el buen sir Lancelot vuelva a la corte.

Ahora el rey sí que parece enfadado.

—Eso es una promesa cruel, sir, ya que sir Lancelot ha estado muchos años desaparecido y solo hay una vaga esperanza de que vuelva.

—Sin embargo, cuando lo haga esto quedará demostrado.

El rey está agitado.

—La corte ha acabado —dice abruptamente. Se levanta y se marcha, dejando tras de sí a la corte en silencio, mirando al autoproclamado hijo del rey, que está de pie en el medio de la corte, delante del trono, con una sonrisa engreida.

JUSTA EN LA ISLA JOYOUS

Fuente: Malory XII, 6-9.

Un heraldo en el torneo de agosto de Carduel le dice a todo el mundo que un caballero que está cerca justará contra cualquiera y el ganador recibirá una doncella con una dote y un halcón como premio. El justador espera en el castillo de la Isla Joyous, a medio día de camino.

Mucha gente acude a justar con él, pero nadie lo vence. El caballero es Le Chevalier Mal Fet (ver «Eventos» del año anterior). Tiene una habilidad de Lanza de 40, pero siempre retiene su golpe, así que nadie recibe daño real (simplemente son derribados de sus caballos y reciben daño al caer).

Al final del verano, sir Perceval y sir Ector de Maris van a la Isla Joyous para aceptar el reto. Sir Perceval lucha tanto tiempo que ambos caballeros se rinden y finalmente ambos le revelan al otro sus verdaderas identidades. ¡Le Chevalier Mal Fet es en realidad sir Lancelot!

Perceval y Ector (el hermano de Lancelot) se quedan en el castillo tras esto. Son las primeras personas en enterarse de que Le Chevalier Mal Fet es Lancelot. Después de algún tiempo, sir Ector finalmente convence a sir Lancelot para que vuelva a Camelot.

Lady Elaine, la madre del hijo de Lancelot, Galahad, está triste por verlo partir, pero lo consiente porque (1) lo ama infinitamente y sin reserva; (2) sabe que él no la ama, sino que, de hecho, ve su relación como un «abuso» de su vida) (3) él ama a la Reina Ginebra a pesar de que la reina sea una mujer sin corazón que lo trata mal; y (4) va a irse sin importar lo que ella diga.

Cuando Lancelot, Ector y Perceval están a punto de marcharse, Elaine le promete a Lancelot que su hijo irá a buscarlo



Sir Mordred

a Camelot pronto. Lancelot, como siempre, es claro sobre sus sentimientos y se lo agradece a regañadientes. Se despide de su hijo y se marcha.

AMANTES EN JOYOUS GARDE

Sir Tristán e Isolda están disfrutando de su segundo año de ilícito amor en Joyous Garde. Este verano, sir Tristán se marcha a buscar aventuras disfrazado. Justa con la gente, presume de su mujer y vuelve con ella después de un mes o tres.

CORTE DE NAVIDAD

Después de que la nieve del invierno se haya cernido alrededor del castillo, un trío de jinetes llega a Camelot. Es tarde por la noche, atraviesan la poterna. Cuando el guardia ve a los visitantes, grita la noticia para que todo el mundo la oiga:

— ¡Lancelot está aquí! ¡Lancelot ha regresado!

El grito recorre todo el patio entre los guardias, el portero y los sirvientes del castillo, luego llega a los grandes salones de banquetes mientras los escuderos se apresuran por llevarle las noticias al rey y a la reina.

— ¡Sir Lancelot ha vuelto a Camelot!

TORNEO ESPONTÁNEO DE VUELTA A CASA

Patrocinador: El Rey Arturo.

Tipo: Estilo clásico, local (no hay mucho tiempo para que el mensaje se difunda).

Equipos: Los caballeros de la Mesa Redonda contra todos los demás.

Premio: Un destrero blanco con caparazón y un pabellón elegante con muebles (cama, mesa, sillas, sombrilla, etcétera).

Eventos: Normal.

Resultados: Lo que determinen los dados.

LANCELOT CONFIRMA LAS PALABRAS DE MORDRED

Cuando sir Lancelot vuelve a la corte, una vez más lo reciben con alegría. El rey y la reina están eufóricos, declaran un torneo y lo celebran generosamente, escuchando cautivados sus aventuras. Su curación por parte del Santo Grial es causa de gran admiración.

Dado que Lancelot es escrupulosamente honesto (excepto en lo relativo a su relación con la reina), indica de forma clara y directa su casta estancia en el Castillo de la Aventura, pero no dice mucho sobre su amante o su hijo (por amor a la reina).

Algún tiempo después, sir Mordred tiene la oportunidad de pedirle a sir Lancelot, muy públicamente, que cuente lo que el sacerdote les dijo en su encuentro antes de Peningues. Le dice que libera a sir Lancelot de su voto de silencio en lo referente a ese asunto. Tiene cuidado al permitir a Lancelot que solo repita el linaje, sin embargo, y no la profecía del sacerdote.

Ante la embelesada atención de la corte (algunos están sorprendidos, otros engreídos, otros horrorizados), Lancelot

vuelve a contar que el sacerdote dijo que Mordred era el hijo del Rey Arturo.

— Mi señor Arturo me perdonará, espero, por haber mantenido este secreto durante trece años, pero mantenía un juramento. Ahora, sin embargo, liberado de este juramento, puedo confesar lo que el sacerdote dijo de camino a Peningues: que sir Mordred es el hijo del Rey Arturo.

— Entonces se reconocerá — dice el Rey —. De ahora en adelante reconozco a sir Mordred como mi hijo.

Ten en cuenta, sin embargo, que no dice «y heredero».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres obtienen un modificador de -3d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, debido a las luchas, las siguientes regiones sufren estos modificadores:

Islas Occidentales, Islas Largas, Dal Riada, Surluse, Pomitain: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Además, el director de juego debe determinar si alguna de las tierras de los caballeros está en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Este año también puede afectarles la peste amarilla. Tira 1d6 por cada posesión.

Resultado d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5	Algunos enfermos	+5
6	Peste	+10

Año 552

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Lamorak.

Gaheris.

COTILLEO

— Lancelot ha vuelto. Esto es divino. ¿No parece todo el castillo más cálido y seguro? ¿No os encanta verlo cruzar el salón o incluso el modo en el que sube las escaleras?

— No dejes que tu novio escuche eso. Hará que alguien le envíe un mensaje a tu Reina de Corazones y todo el mundo se reirá de ti.

— Oh, no te burles. Estábamos discutiendo de todos modos, así que va a acabarse de una u otra forma.

—Tristán e Isolda siguen viviendo felices. Estoy tan contenta de que su historia tenga un final feliz.

—Son los amantes perfectos.

—Yo creía que esos eran Lancelot y Ginebra.

—Oh, son un tipo diferente de amantes. Después de que Gareth y su esposa se casaran tan felizmente, empezaron a tener nuevos tipos de amantes con los que sí se acostaban.

—Ja, ja, no dejes que Nelly escuche eso. Yo no lo apruebo, por supuesto. Si Lancelot y la reina pueden permanecer castos, todo el mundo puede.

—Qué mona eres, chica. Sigue creyendo eso. Ignora lo que dijo Mordred.

NOTICIAS

Tor: «El mejor torneo de este año será seguramente el de Surluse».

Griflet: «Hay muchas incursiones en el norte. Vamos a ir a Strangorre y ayudar a patrullar contra los incursores. No me importa lo que se hagan los unos a los otros. ¡Aunque es mejor que se queden fuera de Britania!».

Gawain: «Debería ir al norte también. Han pasado muchos años y tenemos muchas posesiones allí».

Constantine: «¡Las inspecciones de los condados del norte son horribles! Mucho peores de lo que pensaba. ¿Qué diablos estaba haciendo Kay sirviendo 15 platos?».

CONVERSACIÓN REAL

«Nos complace tener al Campeón de la Reina de nuevo en Camelot. ¡Seguramente sea una señal de que el mundo se está convirtiendo en un lugar mejor! ¡Bienvenido, sir Lancelot!».

INTRIGA

El Rey Mark no ha pagado tributo este año.

MORDRED DICE

«Ahora, sin duda, podemos esperar que el mundo sea un lugar mejor. ¡Lancelot ha vuelto! La luz de la caballería camina una vez más entre nosotros y el reino no volverá a tener pecado ni infelicidad», resopla.

EL REY EN EL 552

En este momento, con 60 años, el Rey Arturo parece más un hombre de 80 y está considerablemente débil. Su pelo es fino y su barba, blanca y larga.

TAM 10

DES 7

FUE 14

CON 10

APA 11

Rasgos físicos distintivos: Voz noble.

El Vermo en el 552





Sir Dinadan

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el premio es un semental de carrera de Arabia completamente negro y un onagro domesticado (un asno que corre muy rápido) con 10 £ en especias arábigas.

Julio: Local (3), comarcal (se apuesta la armadura).

Agosto: Local (se apuesta el caballo y la armadura), comarcal, regio (en el Castillo de Sorhaute, Surluse, ver a continuación).

Septiembre: Local (2) (en uno se apuesta la armadura), comarcal (se apuesta el caballo y la armadura).

EVENTOS

Este es el tercer año de sir Tristán e Isolda en Joyous Garde. Como el verano pasado, sir Tristán se ha ido de aventuras, de nuevo disfrazado.

TORNEO DE SURLUSE

Fuente: Malory X, 40-49.

Patrocinador: El Duque Galeholt.

Tipo: Estilo clásico, regio.

Equipos: Los caballeros de Galeholt y los de la reina contra todos los demás.

Premio: Un halcón en una jaula de oro, con un caballo de carga para llevar la jaula sobre una manta bordada en oro y un enano para asistir a ambos.

Eventos: La forma estándar cambia ligeramente: este es un torneo de 7 días, con una melé todas las mañanas y desafíos por la tardes. Cada día se declara un campeón de la melé, pero no hay justa.

Los Grandes Caballeros se limitan a mirar y ocasionalmente entran con su ejército de guardaespaldas para calmar las cosas.

Resultados: El Rey Bagdemagus lucha bien y sir Palomides el Sarraceno también lo hace muy bien por su parte. En un momento ayuda a una mujer que no se quiere casar con un caballero y en el desafío lo mata y, al día siguiente, a su hermano.

Sir Lamorak llega un par de días después y sorprende a todo el mundo barriendo la liza, incluidos todos los caballeros del clan Orkney, que prácticamente enloquecen de rabia (la presencia de tanta gente de Gales ya ha activado las pasiones hostiles del clan Orkney). Los dos equipos se solidifican alrededor de las familias rivales y sus aliados, y los encuentros anteriormente amistosos se vuelven un tanto brutales en la liza.

Sir Dinadan también lo hace bien, pero el último día sir Lancelot se viste como una mujer y lo derrota en justa. A partir de este momento, Dinadan se pone el vestido y todo el mundo se ríe mucho de esto.

El Rey Arturo está encantado de ver a sir Lamorak, que suele estar por la campiña de aventuras, pero evitando la corte debido al odio que el clan Orkney tiene hacia él. Le comenta a Arturo este hecho, se le ofrece la protección

del rey, pero Lamorak sigue sin poder confiar en ellos y se marcha rápidamente.

Gancho para los jugadores: Un torneo, las oportunidades sociales normales. ¿Los caballeros jugadores son cercanos al clan Orkney o al clan de Gales?

UN ASESINATO SECRETO (EVENTO SECRETO)

Sir Lamorak se marcha del torneo de Surluse pronto para evitar a los hermanos Orkney. Sin embargo, no se marcha lo suficientemente pronto, ya que el clan le sigue el rastro. Para vengar a su padre (y a su madre, cuya muerte también la achacan a él), atacan a sir Lamorak todos juntos, sin piedad ni justicia, y lo asesinan.

GUERRA EN EL NORTE

Sir Griflet dirige un contingente del ejército a Strangorre, donde monta guardia por las costas, pero no encuentran enemigos. Mientras tanto, los antiguos señores del reino de Galeholt continúan haciéndose incursiones entre ellos. Brian de las Islas, un rey saqueador de los *lochlannach*, conquista las Islas Exteriores. Los fieros *atecotti*, de los que se rumorea que son caníbales, añaden un toque de horror a su ejército.

Otros señores irlandeses no pueden resistirse a vengarse y al saqueo fácil, así que también atacan Dal Riada. Sus tribus se defienden lo mejor que pueden.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «Tenemos paz y prosperidad, alegrémonos de que el mundo sea un lugar mejor».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -3d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, debido a las luchas, las siguientes regiones sufren estos modificadores:

Islas Occidentales, Islas Largas, Pomitain: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Dal Riada: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Además, el director de juego debe determinar si alguna de las tierras de los caballeros está en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Este año también puede afectarles la peste amarilla. Tira 1d6 por cada posesión.

Resultado d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5	Algunos enfermos	+5
6	Peste	+10

Año 553

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Perceval.

Gaheris.

Sir Palomides el Sarraceno.

COTILLEO

—¿Habéis escuchado las terribles noticias? Un caballero que iba de aventuras ha encontrado su tumba, marcada con su escudo: ¡sir Lamorak está muerto! La flor del clan de Gales está muerto. El oeste ha perdido su escudo y su espada.

—Y sir Palomides, nuestra nueva flor del este, también está desaparecido.

—Lamorak era prácticamente el último de ellos, ¿no? Todavía queda Aglovale... Oh, y ese nuevo, Perceval.

—¿Habéis visto al rey últimamente? Queridas, parece un anciano. La gente está intentando no decir nada, pero solo entre nosotras, puedo entender por qué la reina se está acostando con Lancelot.

—No digas eso, descarada.

NOTICIAS

Tor: «Si vais a ir a un torneo este año, os recomiendo el de Lonazep».

Griflet: «El Rey Mark sigue sin pagar tributo. ¡Esto es una especie de traición!».

Gawain: «A lo mejor podemos levantar la maldición de este terrible yermo en el norte si encontramos su origen».

Constantine: «Estamos teniendo dificultades considerables para alimentar a los campesinos. He hablado con el rey y haremos algunos cambios inmediatamente».

CONVERSACIÓN REAL

«Nos congratulan los cambios que ha hecho Constantine en la tesorería y en el menú. Seguid haciendo un buen trabajo. (*Respira con dificultad*)».

INTRIGA

El Rey Mark no ha pagado ningún tributo este año.

El rey está bastante enfermo. Algunas veces parece que lo único que lo mantiene vivo es la medicina de Nimue.

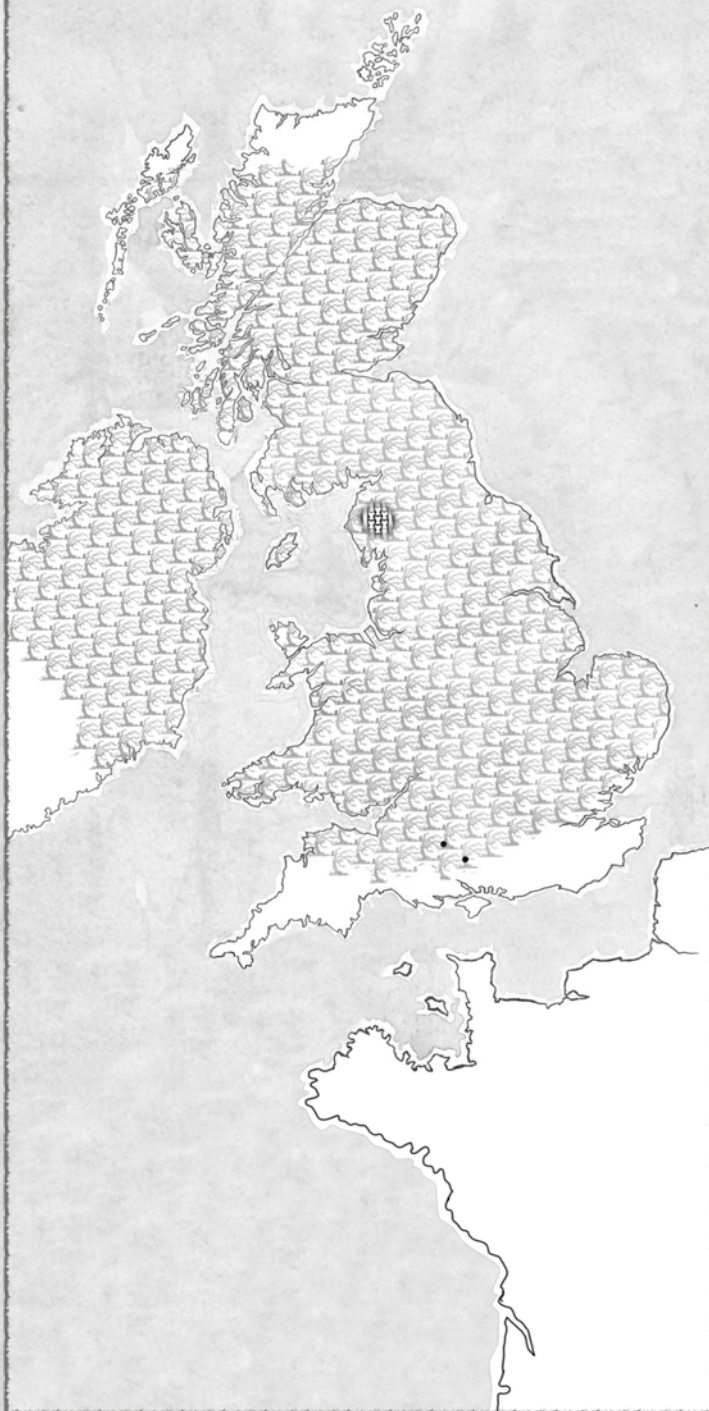
MORDRED DICE

«Si yo fuera el rey, haría las cosas de otra forma. No tendría piedad hacia esas ciudades rebeldes. ¡Dejaría que los mercenarios las saquearan! Y todos los torneos serían torneos de sangre. Sin guerras, necesitamos entrenamiento *de verdad*».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, se añade la «valla», una barrera de seguridad en el centro de la liza que

El Yermo en el 553



minimiza algunos de los peligros de los competidores de la justa. El premio este año es un conjunto de armadura de placas completa cuidadosamente pulida (16 puntos) con incrustaciones de plata.

Julio: Local (3) (en el primero se apuesta la armadura, en el último se apuesta la armadura y el caballo), comarcal.

Agosto: Local (se apuesta el caballo y la armadura), comarcal, regio (en el Castillo de Lonazep).

Septiembre: Local (2), comarcal (se apuesta armadura).

Octubre: Local, comarcal, regional (2) (en Bath en Somerset y en Pocklington en Malahaut). En Pocklington, el Rey de los Cien Caballeros instituye una nueva costumbre: se requieren apuestas adicionales en este torneo. Esta vez es por «rescate».

EVENTOS

El torneo de Lonazep de agosto es el más largo detallado en Malory (X, 65-80). Hay mucha acción interpersonal y los caballeros jugadores pueden participar en muchos eventos sociales o combativos.

Este es el cuarto año de sir Tristán e Isolda en Joyous Garde. Este verano, en lugar de irse de aventuras y dejar a Isolda en casa, Tristán se la lleva al torneo de Lonazep.

En el norte, Brian de las Islas se casa con la princesa de Pomitain, añadiendo este territorio a su dominio.

CORTE DE NAVIDAD

Real: La ansiedad se extiende, ya que las regiones exteriores empiezan a parecer enfermas, igual que el rey. Todo lo que hay pasado Lindsey es un desierto. El rey verdaderamente parece viejo, aunque tiene un hijo y heredero potencial.

Salisbury: «Esperemos que nada más vaya mal».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -2d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Islas Occidentales, Islas Largas, Dal Riada, Surluse, Pomitain: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Además, el director de juego debe determinar si alguna de las tierras de los caballeros está en el Yermo. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Este año también puede afectarles la peste amarilla. Tira 1d6 por cada posesión.

Resultado d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5	Algunos enfermos	+5
6	Peste	+10

Aventuras del Período de Torneos

La Pax Artúrica agita los espíritus y los cuerpos de los caballeros para que pasen a la acción, por eso buscan competir entre sus iguales. En términos generales, celebrar torneos, asistir a ellos y, especialmente, ganarlos se convierte en la actividad favorita de la caballería en esta era.

AVENTURA: CIRCUITO DE TORNEOS

Escenario: Por todas partes.

Problema: Estar en todos los torneos posibles en la limitada temporada de torneos, que dura aproximadamente desde junio o julio a octubre o noviembre (una media de 140 días).

Acciones: La temporada de torneos se divide en segmentos de semanas de duración, normalmente 20 semanas en total. Este tiempo se pasará en torneos, recuperándose de ellos y viajando entre ellos.

Cada torneo requiere un número de días dependiendo de su tamaño: local = 2, comarcal = 3, regional = 4, regio = 5.

La recuperación depende de la velocidad de curación (para las reglas de curación ve al libro básico de **Pendragón**). Por supuesto, los caballeros pueden ir a los torneos estando heridos si lo desean.

El tiempo de viaje supone un factor basado en la distancia entre los torneos y la velocidad de viaje de los caballeros.

En un verano cuando un caballero planea hacer el circuito de torneos, simplemente lleva la cuenta de los 140 días en los que tiene que estar activo. Resta el tiempo de torneo, el tiempo de viaje y el tiempo de curación del total, y cuando se acaben los 140 días, debe volver a casa.

Acción: Los caballeros jugadores deben encontrar un torneo por el que empezar. El torneo de Camelot suele ser el punto de inicio, ya que es el único torneo regio anual. Tiene lugar todos los años en Pentecostés. Sin embargo, cada uno puede desear empezar en otro torneo comarcal, ya que se supone que no hay caballeros de la Mesa Redonda presentes.

PROCESO DEL TORNEO

Tira 3d6 para ver el número de días hasta el siguiente torneo.

Tira 2d6 para ver el número de días para llegar al siguiente torneo.

Tira 1d6 para ver el tamaño del siguiente torneo.

Resultado d6	Tamaño del torneo
1-3	Local
4-5	Comarcal
6	Regional

Los torneos regios son un caso especial. El director de juego puede añadir un par de torneos extras de ese tamaño si lo desea, pero en la mayoría de los casos los torneos regios deberían ser los anotados en el desglose de cada año de este periodo.



Sir Palomides
el Sarraceno

ECONOMÍA DEL CIRCUITO

Comprueba siempre los términos del torneo, ya que estos determinan el riesgo financiero que implica. Los términos son las apuestas que se deben hacer para entrar en el desafío; el perdedor de un desafío o de una justa o cualquiera que se rinda en la melé (esto es, que se salga) renuncia a la apuesta.

- ✦ *Por amor* significa que no hay apuesta, salvo la gloria de luchar.
- ✦ *Por equipo* significa la armadura que llevas durante la lucha (o su equivalente en efectivo).
- ✦ *Por equipo y montura* significa la armadura que llevas y el caballo que cabalgas (o su equivalente en efectivo).
- ✦ *Por rescate* significa que pagas tu rescate legítimo como si fueras un enemigo capturado (ver «Rescate y precio de sangre» en **Pendragón**, Capítulo 8).

El equipo y la montura de caballero rico a mediados del periodo es una armadura de placas de 16 puntos (14 £), más un frisón (32 £). Esto tiene un coste de reemplazo de 46 £.

El equipo y la montura de caballero normal a mediados del periodo es una armadura de placas parcial de 14 puntos (10 £), más un destrero (8 £). Esto tiene un coste de reemplazo de 18 £.

Hacia mediados del periodo, un caballero de torneos exitoso a menudo alquila caravanas para transportar las armaduras que ha conseguido y sirvientes para atender a los muchos caballos que posee. O puede simplemente venderlo todo inmediatamente y recoger más o menos la mitad de su valor de reemplazo en plata.

PRÉSTAMOS INDECENTES

En **Pendragón**, la práctica de recibir préstamos simplemente se ignora en aras del idealismo literario del esplendoroso reino de Arturo. El director de juego puede desear incorporar este vil hábito a sus propias partidas, pero tendrá que recordar que las tasas de interés eran comúnmente del 50 % y se tenían que pagar en un año.

Si un prestamista aparece en el señorío de un caballero demandando su dinero más los intereses, el señor feudal (que necesita mantener contenta a esta gente adinerada) normalmente pagará, pero puede descargar su rabia contra el caballero degradándolo a campesino y confiscando su feudo por este comportamiento nada caballeresco.

PERDER EL CABALLO Y LA ARMADURA

En caso de que no esté claro, *un caballero sin caballo y sin armadura no es un caballero*: no puede llevar a cabo su parte esencial del contrato feudal, que es aparecer montado a caballo y con armadura para luchar por su señor. Si no puede hacer esto, entonces corre el riesgo de perder su estatus de caballero.

Los caballeros mantenidos que pierden el caballo o la armadura puede que nunca sean degradados formalmente, sino solo expulsados del castillo para que se busquen la vida como puedan. Un caballero sin señor o sin sus pertenencias habituales es un hombre avergonzado. Quizás aún sea honorable, quizás se le busque como mercenario, pero no es un caballero.

Los caballeros vasallos que pierden su fuente de subsistencia pueden intentar obtener dinero de sus posesiones para conseguir nuevo equipo. También pueden encontrar equipo viejo, si es más barato y puede estar disponible para el siguiente encuentro (¡demonios, si el señor lo convoca, un caballero puede simplemente coger la loriga de malla hasta la rodilla del abuelo para cumplir los requisitos!).

AVENTURA: BUSCAR AL REY

Momento: 540-541.

Esta serie de eventos y de aventuras están realmente pensadas para que se dirijan a lo largo de un año (en tiempo de juego). ¡Asegúrate de que los cotilleos de la corte reflejen este evento en el 541 y 542!

AVENTURA: HIENAS

Escenario: Empieza en Camelot.

Problema: El rey ha desaparecido. Los sirvientes de la casa real no encuentran ningún rastro, los perros de caza no son de ayuda, los rezos de los sacerdotes no han recibido respuesta, los druidas no tienen visiones y Nimue no está en ningún sitio donde se la pueda encontrar. Las noticias corren por los caminos, se extienden por todos los señoríos de la campiña y finalmente alcanzan a todo aquel que no esté lejos de todos los asentamientos humanos.

Personajes: Hienas, cualquier número de otra gente. Recuerda que muchos caballeros están fuera buscando al rey, algunos en grupos, algunos solos (esto es, con o sin escuderos).

Secretos: La hechicera Annowre desea tener al rey como su amante y ha utilizado su gran poder para hacerle ir con ella.

Acción: Los caballeros jugadores pueden quedarse en el castillo y utilizar Intriga o cualquier otra cosa que quieran, o simplemente pueden marcharse hacia donde crean que pueda haber ido el rey. Hagan lo que hagan, solo consiguen opiniones y quizás un par de pistas, pero no hechos sólidos.

¡Muchas aventuras aguardan en el camino! Sin duda, las criaturas feéricas aprovecharán la ausencia del rey para escurrirse y extender las sombras de su reino. Se deben evitar las tierras establecidas como enemigas, como siempre, y muchos caballeros aventureros insistirán en justar con regularidad a pesar de que tengan asuntos más importantes.

Sin embargo, hay un encuentro particular importante para el futuro de esta historia.

LAS HIENAS

Un día, los caballeros encontrarán un cementerio, completamente escarbado y con huesos hechos añicos por todas partes. Las lápidas mortuorias están derribadas y hay grandes montículos de estiércol maloliente amontonados por ahí.

Cazar. Éxito = reconoces todo esto como señales de hienas. Crítico = también sabes lo siguiente: las hienas pueden imitar el sonido de la gente y a menudo utilizan su voz para atraer a las presas dentro del bosque. Una hiena tiene una espina dorsal rígida y no pueden mirar atrás a no ser que se giren por completo. Los perros no pueden ladrar o hacer ningún sonido si se cruzan con la sombra de una hiena. Las hienas intentan

rodear a sus presas tres veces para que no puedan moverse y se conviertan en presas fáciles.

Un rastro fácil de seguir se adentra en el bosque y los caballeros jugadores pronto se encuentran con una manada de hienas. Si no siguen el rastro en cuanto lo vean, simplemente se las encontrarán después. Justo antes de que se encuentren a las hienas, los caballeros son golpeados por un hedor fuerte y desagradable que sopla a través del camino.

Percepción. Éxito = sabes que una manada de bestias salvajes acecha cerca. Crítico = lo que estás oliendo es la pestilencia de las hienas.

Las hienas están hambrientas y una de ellas se expondrá como cebo para detener a los caballeros en el camino mientras el resto de la manada intenta correr tres veces a su alrededor. Si su plan se ve frustrado, simplemente atacan. Hay una hiena por caballero y todas ellas intentan atacar a un único jinete primero. Si pueden matar al caballo, se van corriendo para volver luego y comerse el cadáver. Prefieren emboscar y correr de esta manera las veces que sea necesario o conveniente. Tan pronto como se mate a una hiena, el resto huye y no vuelve durante el resto del día.

Esa noche el centinela escucha el llanto de una mujer en la maleza. Por supuesto, es una de las hienas imitando la voz de una mujer y, si investiga, las hienas vuelven a intentar el truco de correr alrededor para inmovilizarlo y matarlo.

Las huellas de las hienas asesinas llevan a los caballeros a un callejón sin salida en un río embravecido, en el cual parece que las bestias se han sumergido. El río es difícil de cruzar, pero si lo consiguen, no hay rastro en el otro lado. El rastro no va más lejos, aunque los caballeros tengan los mejores sabuesos (perros de caza) del país.

Soluciones: Ninguna. No importa lo mucho que busquen, no encuentran al rey.

Después: Se espera que los caballeros vuelvan a casa, o con su señor feudal, o a pasar el invierno en cualquier lugar después de este encuentro y que se lo cuenten a la gente. Después, sigue con la aventura EL CASTILLO DE ANNOWRE.

Gloria: 25 simplemente por ponerse en camino con buenas intenciones.

¿Los caballeros van a seguir buscando entre la nieve o van a irse a casa durante el invierno? Si buscan, cada caballero consigue 25 de Gloria adicional, pero no estarán en casa para la corte de Navidad.

AVENTURA: EL CASTILLO DE ANNOWRE

Escenario: En cualquier lugar de las tierras salvajes.

Problema: Una hechicera, Annowre, tiene al Rey Arturo prisionero.

Personajes: Nimue; Annowre; el Rey Arturo.

Secretos: Annowre desea que el Rey Arturo la ame. Cuando este se resiste, conspira para verlo muerto.

Eventos: Mientras están fuera buscando, los caballeros jugadores se encuentran con la dama Nimue y un pequeño grupo de sus sacerdotisas. Esta les pregunta

cuidadosamente si se han encontrado con algo inusual. Si mencionan a las hienas, Nimue se interesa muchísimo y les pide que la lleven adonde las vieron. Les urge que se den prisa, incluso que viajen de noche.

En el lugar de la batalla con las hienas (que puede haber sucedido como mucho hace un año), Nimue y sus mujeres empiezan a hacer algo de magia que revela el rastro como si fuera un sendero de cieno. Conduce al río, como se ha indicado antes, pero también es visible en el agua. Les dicen que deben seguir el rastro. Después de un tiempo viajando junto al río, pueden encontrarse con otra manada de hienas (a discreción del director de juego).

Finalmente, los caballeros ven un castillo al frente, en la otra orilla del río. Nimue y sus mujeres pueden crear un puente sobre el agua durante un tiempo para que los caballeros crucen, pero las acólitas están exhaustas por hacerlo y se desploman en el suelo a la vez. Deben descansar unos minutos una vez que haya cruzado el último caballero.

Nimue intenta cruzar corriendo con su mula, pero no es lo suficientemente rápida. El puente se disuelve mientras galopa y, cuando desaparece completamente, la mula la tira al río. Nimue se agarra a una rama y pide ayuda mientras la mula es arrastrada.

Al mismo tiempo, se escucha ruido de combate y, en su orilla del río, los caballeros jugadores pueden ver a varios hombres atacando a una sola figura. Hay un número de atacantes igual al número de caballeros jugadores -2 (así que si hay 5 caballeros jugadores, hay 3 enemigos), hasta un mínimo de 2 atacantes. Cada uno es un caballero normal. Mientras los caballeros jugadores deciden qué hacer, una voz femenina grita:

—¡Matadlo ahora! ¡Matadlo rápido! —El caballero solitario se cae, sangrando a chorros por un costado, y suelta su espada. Un oponente se inclina sobre él para quitarle el yelmo.

Los caballeros jugadores deben elegir si ayudan a Nimue o si intervienen en la pelea.

Rescatar a Nimue es relativamente fácil si un caballero simplemente mete a su caballo en la corriente y la alcanza con el extremo de una lanza extendida. Si nadie intenta rescatarla, el río la arrastra y se queda temporalmente Fuera de la Historia (más adelante, sin embargo, difamará a los caballeros contándole a todo el mundo que ignoraron el apuro de una dama y cada uno pierde un punto de Honor).

Ahora se puede ver a la mujer que ordenó a los atacantes que mataran al caballero.

Reconocer -5. Éxito = es Annowre, la hechicera.

Esta coge la espada que ha dejado caer el caballero caído y se prepara para decapitarlo. Los otros caballeros montan guardia.

Percepción. Éxito = ¡la espada que sostiene es Excalibur!

La mayoría de los caballeros jugadores querrán ayudar al caballero caído, especialmente si reconocen su espada. Cuando los jugadores atacan, Annowre levanta la vista y se da la vuelta para correr hacia el castillo. Nimue, desde el río (aunque la haya arrastrado el agua), grita:

—¡No la dejéis escapar!

Presuntamente, dado el número del enemigo, habrá al menos un caballero jugador que no esté trabado en combate, y es él quien debe elegir si cabalga tras la hechicera y la mata o no. Señala que tiene a Excalibur y, si no la detienen, ¡escapará con ella al interior del castillo! Este podría ser un momento para hacer tiradas de Clemente, Romance (un caballero romántico nunca daña a una dama, etcétera)...

Si no matan a Annowre, se escapa al interior del castillo con la espada y continúa como una némesis para los caballeros jugadores (el director de juego tendrá que crear un futuro escenario para que enmienden este error).

Una vez que los caballeros enemigos son derrotados, se revela que el caballero es el Rey Arturo, que está gravemente herido. Si Nimue está presente, puede curarlo, y quizás también a los demás caballeros que estén en grave peligro de muerte, antes de que colapse exhausta.

El rey está extremadamente agradecido. Desea que lo lleven de vuelta a Camelot con Nimue.

Gloria: 450 de Gloria por rescatar al rey, 50 más por rescatar a Nimue, más cualquier Gloria del combate.

EN CAMELOT

El rey regresa a casa, junto con los bravos caballeros que lo rescataron. Toda la corte está en un estado de éxtasis de la felicidad. Todos elogian y miman a los rescatadores. También se convoca a sus familias para que puedan disfrutar de la gloria y del jolgorio.

En este punto, no se espera de los caballeros que hagan otra cosa salvo ser admirados y pensar lo que harán con sus recompensas... pues la próxima primavera se les va a recompensar públicamente ante toda la corte. Este es un momento para utilizar las habilidades cortesanas, buscar esposas o amantes y quizás incluso irse a alguna cacería.

El gran evento es la concesión de las recompensas a los caballeros que rescataron al rey. Esto se hace con mucha pompa y boato. Para empezar, se llama a todos para que se adelanten y son honrados. Todos los que estaban presentes en el rescate reciben 150 de Gloria adicional porque el propio Rey Arturo relata la historia ahora.

Luego la reina ofrece espléndidos regalos, en forma de tesoros lujosos. Todos los que echaron una mano en el rescate reciben lo siguiente:

- ✦ Un destrero totalmente enjaezado y con gualdrapa (valor total: 35 £).
- ✦ Una panoplia completa de armadura de placas parcial, decorada (14 puntos de armadura, 20 £).
- ✦ Un elegante conjunto de ropa (3 £).
- ✦ Una cadena de oro con una medalla (10 £).
- ✦ Una bandeja, una copa, cuenco y servilletero de oro (25 £).
- ✦ Un corcel, dos rocines y cuatro acémilas (7 £).
- ✦ Un señorío (si es el primero de un caballero, también recibe 50 de Gloria por convertirse en un caballero

vasallo. Este señorío podría estar en cualquier lugar que desee el director de juego, quizás cerca del hogar de los caballeros jugadores o en parte de los antiguos dominios de Annowre. Hay una posibilidad de que sea parte de las posesiones de algún personaje no jugador, por ejemplo, quizás los caballeros han sido admiradores de Gawain y reciben un dominio en su territorio).

- ✦ Por último, cualquier caballero que pueda ser elegido para unirse a la Mesa Redonda es honrado con una oferta de ser miembro.

Ten en cuenta que esto es una cantidad mucho más alta de lo que la reina había ofrecido por el regreso del rey, ya que son 100 £ por caballero en lugar de 10 £ en total. Ginebra y Arturo reciben otra marca de Generoso.

Este también podría ser un buen momento para «jubilar» personajes, concediéndoles una posición de castellano, administrador, etcétera, u otra posición suficiente para satisfacer sus metas en la vida.

AVENTURA: LE CHEVALIER SANS MÉMOIRE

Escenario: De camino a un torneo o viajando durante las andaduras de caballero.

Problema: Los jugadores se encuentran con un extraño que sufre debilidad mental y física. Sabe que es un caballero, pero recuerda poco más..., solo que iba tras un asunto muy importante cuando fue emboscado y desarmado por el Caballero Enano Negro.

Personajes: Le Chevalier sans Mémoire («El Caballero sin Memoria»); el Enano Negro Gigante; Lady Leri (la Gigante Blanca Enana); sir Ozana; la Reina de las Islas Occidentales.

Acciones: Los caballeros tienen la opción de aceptar ayudar a Le Chevalier sans Mémoire. El punto inicial sería el Enano Negro Gigante, que es exactamente lo que el nombre sugiere: es un enano, y por eso tiene una larga barba, la coronilla calva y la postura encorvada de los de su raza, pero también tiene un tamaño gigantesco (unos 8,5 pies de altura) y su piel es del color del alquitrán.

El Enano Negro Gigante vive en una cabaña desmesurada con una techumbre de paja con su esposa, una gran mujer llamada la Gigante Blanca Enana. Es una gigante y por ello tiene esas características, pero también es demasiado pequeña para su raza y por eso es solo ligeramente más alta que una humana. Su nombre es Lady Leri y es una de las sirvientas de la Reina de las Islas Occidentales.

El Enano Negro Gigante es cascarrabias y nada cooperativo.

— Derroté al caballero justamente, no hay nada más que decir — dice, y agita su gran mazo de hierro amenazadoramente (el mazo es un arma magnífica y de buena elaboración; si alguien se preocupa por inspeccionarla, está creada con la destreza y el cuidado típico de los enanos). Aunque el enano no hablará, luchará. Sin embargo, si recibe la mitad de sus puntos de golpe o más de daño, se rinde y pide clemencia.

Gloria ganada 100; TAM 24, DES 7, FUE 22, CON 26, APA 7; Velocidad 3; Armadura 16*; Inconsciente 13; Herida Grave 26; Derribo 24; Puntos de Golpe 50; Velocidad de Curación 5; Daño 8d6.

Habilidades de combate: Maza 15, Presa 14.

* El Enano Negro Gigante lleva una cota de malla enana reforzada de 13 puntos y tiene 3 puntos de armadura natural por su piel dura.

Una vez que es derrotado, el Enano Negro Gigante está dispuesto a hablar. Es un sirviente de la Reina de las Islas Occidentales que solo hizo lo que ella le ordenó: derrotar a Le Chevalier sans Mémoire en combate y distribuir sus armas. Como su esposo ha sido derrotado, Lady Leri también habla. No sabe el nombre del caballero ni su identidad. Sin embargo, sabe que para quitarle la maldición, Le Chevalier sans Mémoire debe recuperar su espada, su escudo y su armadura. Por supuesto, bajo los efectos de la maldición, este está demasiado débil para conseguirlo por sí mismo y necesita ayuda.

Soluciones: El equipo de Le Chevalier sans Mémoire está repartido entre un caballero, un gigante y una sierpe cercanos. Lady Leri conducirá a los caballeros a la torre, a la cueva del gigante y a la guarida de la sierpe, respectivamente, y les ayudará cuando pueda con su habilidad de curación. Sin embargo, ellos deben decidir el orden en el que desean atacar a estos seres.

La espada: La espada mágica del caballero (modificador de +1 a la habilidad de Espada) la tiene el Caballero de la Espada Brillante, un pagano que vive en una torre cercana (utiliza las estadísticas del caballero excepcional). La Reina de las Islas Occidentales le dio la espada porque una vez perteneció a un ancestro suyo. El Caballero de la Espada Brillante trata a los caballeros con honor y hospitalidad, pero insiste en que el combate tiene que ser a muerte. No obstante, le perdona la vida cortésmente a cualquiera que derrote, a pesar de los términos originales.

El escudo: El escudo mágico del caballero (que nunca se rompe y, por ello, anula el daño de +1d6 de las hachas y las grandes hachas) está escondido en la cueva de un temible gigante (utiliza las estadísticas del gigante). El gigante tiene un odio ferviente hacia los caballeros y ya ha matado a varios. En el suelo de la entrada de la cueva en la que mora tiene apilados sus huesos. El gigante ataca a los caballeros al verlos y no les da cuartel.

La armadura: La armadura del caballero (armadura de placas de 16 puntos) está guardada en la guarida de una sierpe. Afortunadamente, es joven y se la puede atraer al exterior, donde varios jinetes pueden atacarla con lanzas (utiliza una versión más pequeña y débil de la sierpe del Apéndice 2 de **Pendragón**). En realidad, ni siquiera le importa defender su guarida e intenta escapar una vez que está herida.

Secretos: Cuando el caballero recupera la primera parte de su equipo, independientemente de qué parte sea, recuerda que es sir Edar, un caballero pagano de origen céltico. Se encuentra con las fuerzas suficientes como para sentarse, comer y hablar.

La segunda parte le recuerda que hasta hace poco era el amante de la Reina de las Islas Occidentales. Se encuentra con las fuerzas suficientes como para dar pasos vacilantes y practicar con su espada (si la ha recuperado ya).

La tercera parte le hace recuperarse por completo y, cuando se pone todo, de repente también recuerda un asunto importante. ¡Asesinato! Sabe de un plan para matar a un caballero de la Mesa Redonda, sir Ozana. Sir Edar se opuso a la conspiración de su amada y la Reina de las Islas Occidentales confirmó que la había descubierto, así que este partió para advertir al caballero. Pero la Reina mandó al Enano Negro Gigante a que lo emboscara y luego ella le lanzó a sir Edar la terrible maldición que prácticamente borró el conocimiento de su existencia del mundo.

Dado que sir Edar está armado cuando se acuerda de esto, inmediatamente pide un caballo, se monta en él y se va galopando tras decirles a los caballeros adónde va: a un señorío que está sorprendentemente cerca. No se detendrá ni bajará el ritmo. ¡Ha perdido semanas!

En este punto, los caballeros jugadores han cumplido su juramento. Sir Edar tiene su equipo y ha recobrado la memoria. Sin embargo, pueden querer seguirlo. Como siempre, se necesita algún tiempo para ensillar y armarse.

Llegan al señorío justo a tiempo para enfrentarse al cuerpo principal de asesinos. Sir Edar y sir Ozana están en un extremo del salón, mientras los acomete un cuerpo de caballeros vengadores cuyo número es igual a $2 \times$ (el número de caballeros jugadores + 2). Los caballeros jugadores deben luchar para abrirse camino para ayudar a Ozana y a Edar.

Después de la batalla, sir Ozana está gravemente herido, pero sir Edar está muerto o moribundo.

Después: Sir Ozana insiste en que se den las posesiones de sir Edar a aquellos que le hicieron recuperar el honor a Le Chevalier sans Mémoire..., los caballeros jugadores. Los jugadores deciden quién se queda cada cosa.

Sin embargo, los caballeros se han ganado el resentimiento de la Reina de las Islas Occidentales. También se ganan la confianza y la amistad de sir Ozana, que bien puede apadrinar a uno de los caballeros jugadores para que se siente en la Mesa Redonda en el futuro.

Gloria: 100 por derrotar al Caballero de la Espada Brillante; 250 por derrotar al gigante; 400 por derrotar a la sierpe; 50 por cada asesino derrotado; 100 para cada caballero jugador que complete la aventura.

AVENTURA: HEREDANDO BESSINGER

Escenario: Bessinger.

Problema: Sir Donwalt, señor de Bessinger, se está muriendo, como resultado de las heridas que recibió hace mucho tiempo en Badon. Sus familiares, sirvientes y clérigos se han reunido en el lecho de muerte del famoso caballero. Los caballeros jugadores están presentes, ya sea como familiares lejanos o como representantes de su señor feudal. Cuando Lord Bessinger haya muerto, su dominio (un pequeño

pueblo con un molino de harina muy próspero) pasará a su heredera, Lady Melanie.

Cuando Lord Bessinger fallece, sin embargo, el abad local revela que la iglesia va a heredar los dominios del abanderado.

— Antes de morir, pidió que su última voluntad y su testamento se alteraran por el bien de su alma inmortal.

Lady Melanie asegura que eso es un fraude. ¿Los monjes están tratando de usurpar sin escrúpulos la herencia de Lady Melanie o está ella interfiriendo por egoísmo con el último deseo de salvación de su padre? ¿Cuál es la verdad del asunto?

Lady Melanie (APA 13; Casta 10; Coquetear 17) está soltera, es atractiva y no dudará en ser agradecida para con aquellos caballeros que recuperen su herencia.

Personajes: Lady Melanie; el Abad Beauregard, el respetadísimo abad del monasterio local; los sirvientes del último Lord Bessinger y también cualquier autoridad a la que recurran los caballeros, como su señor feudal o el obispo local.

Soluciones: Melanie necesita que alguien se ponga de su parte para retar la voluntad de la Iglesia. Se casará con quien la salve de este horrible destino o con quien se le diga, si mantiene sus derechos.

Quizás se podría convencer al obispo para que persuada a la abadía de que renuncie a su pretensión, ya que a los monjes les ha ido bien en los últimos años, y han heredado varios señoríos ricos de nobles temerosos de Dios. Sin embargo, tanto el abad como el obispo actualmente ven estos bienes caídos del cielo como necesarios para la obra de Dios.

Quizás otros eruditos o espectadores podrían probar la autenticidad del testamento. Esto significa hacer que un personaje no jugador ayude. El «erudito amigable» por defecto siempre está disponible en Pertoinés, el erudito de Oxford (ver la aventura EL JOVEN ERUDITO). Siempre está contento de indicar las debilidades de la Iglesia e informa lleno de alegría a los caballeros de que el testamento es falso, el abad ha caído en el pecado de la avaricia. Con algún tipo de palabrería de erudito, Pertoinés podría probar que el testamento es falso y el abad retirará su pretensión.

Por otro lado, los caballeros jugadores pueden simplemente ir de PNJ en PNJ entrevistándolos y haciendo tiradas de Intriga o Suspica. Entonces pueden actuar según la información que hayan reunido. Por supuesto, alguna gente siempre dirá la verdad sobre lo que pasó, algunos la tergiversarán, otros dirán algunas verdades y unos pocos mentirán completamente. La única evidencia verdadera y convincente es una confesión pública de quien falsificó la «X» garabateada de la firma, o que utilizó el sello personal del caballero ilegalmente (asumiendo que el testamento sea falso en tu campaña).

Quizás un caballero reta a que se establezca el testamento por derecho de combate. Entonces la Iglesia presenta a su propio campeón local (un caballero notable). El típico combate de este tipo es simplemente una justa por amor, pero el retador elige los términos, así que podría ser hasta primera sangre o justa y espada, etcétera.

Secretos: El director de juego debe decidir si la voluntad es verdadera o falsa y también determinar el destino de Melanie.

Gloria: 25 por determinar al legítimo heredero, más cualquier Gloria recibida en combate.

AVENTURA: VISITA A LA CASA DE PIEDRA

Momento: 550-551. Esta es una aventurilla extraña cuya importancia se revelará mucho después. Asegúrate de que cada jugador implicado escribe el nombre de la aventura en la historia de su personaje y también asegúrate de anotar el año en el que esta aventura tiene lugar.

Escenario: Cualquier cuneta; la Casa de Piedra, en Cornualles.

Personajes: Tristán e Isolda; sir Trian de Exe; Lady Melia; sir César Piedra, abanderado del Collar de Piedra.

Problema: Lady Melia es prisionera de su anterior cuñado, que está recibiendo 2 £ anuales de las tierras de ella. Su esposo murió en la guerra hace años.

Secretos: Lady Melia tiene que escaparse, pero no solo por su excuñado. Dice que sabe un importante secreto y que tiene que hablar con sir Gawain, sir Lancelot, sir Tristán o con el Rey Arturo.

Acción: Un día, los caballeros se encuentran con un caballero hipermusculado y su hermosa dama descansando junto al camino. Están sobre una manta de picnic, con varios escuderos y sirvientes alrededor. Conforme se acercan los caballeros jugadores, ven que ella se levanta y la escuchan decir:

— Entonces les preguntaremos a estos hombres. — Se vuelve hacia los caballeros jugadores y dice —: Saludos, caballeros.

Reconocer +10. Éxito = ¡son Tristán e Isolda!

Ella empieza a explicar que quiere su opinión respecto a un problema:

— Una hermosa y joven dama está en problemas y necesita ayuda, y se la ha pedido a una amiga. Esa amiga podría elegir a uno de dos caballeros para que vaya a rescatarla. Uno es un caballero con una dama y otro es un caballero sin una dama. Así que la pregunta es: ¿a cuál de los dos se lo debe pedir, al caballero con la dama o al que no la tiene?

Dicho de este modo, la única respuesta adecuada que podemos esperar es: «el caballero sin la dama».

— ¿Ves? — dice la reina, volviéndose hacia donde sigue sentado Tristán —, encontraremos a un caballero sin una dama para esto. — Se vuelve de nuevo hacia los caballeros y dice —: Señores, ¿quién de vosotros no tiene ni esposa ni amante?

— No es difícil encontrar esta aventura — dice Tristán, y explica el problema de Lady Melia y les da indicaciones hacia las tierras de sir Trian —. Si esta dama es una prisionera, lo más probable es que esté en la Casa de Piedra. Si le preguntáis a cualquiera de las gentes de allí, os podrán indicar el camino.

Los caballeros jugadores deben ir ahora a Cornualles. No ocurre nada inconveniente hasta que los caballeros se van

de la Piedra Boltha, un antiguo lugar sagrado pagano con pinturas en la piedra. Aquí se encuentran unas ruinas de las que no habló Tristán.

EN CORNUALLES

Primero, hay un gran agujero en el suelo de unos 15 pies de diámetro y unos 10 pies de profundidad. Sus bordes son escarpados y están negros de hollín. Claramente no es nuevo, ya que crece maleza en las grietas de los lados. Alrededor del agujero, fuera de él, hay marcas rectangulares en el suelo, algunas con piedras encima o tocones de palos y troncos, difícilmente reconocibles como pilares. Todo está carbonizado.

Más adelante, pueden encontrar gente en la campiña cuidando ovejas o recogiendo madera, viajando a otra granja para pedir prestado un saco de algo o lo que sea. Señalan el camino hacia la Casa de Piedra. Si se les pregunta, dicen que el gran agujero fue un hechizo maligno del Sacerdote Escudero, un hechicero que trabaja para el Rey Mark. Sucedió hace unos años. Antes había un pueblo ahí.

Al fin, alrededor de medio día, los caballeros llegan a su destino. Pueden quedarse más o menos escondidos durante un corto periodo si desean conseguir cierta ventaja. Ven una gran casa de piedra al estilo de Cornualles, adecuada para ser llamada una casa señorial en este país. Varios edificios la rodean: granero, establo, huertas, corral de ovejas, casa de invitados, almacenes, etcétera.

También están presentes una docena de personas o más, pero no se ven caballeros ni guardias por ninguna parte. Algunos perros ladran nerviosos ahí abajo y un par de ellos corren yendo y viniendo hacia los caballeros escondidos. Seguramente pronto llamen la atención de todos sobre los visitantes.

Los caballeros jugadores deben decidir qué hacer.

Cuando los caballeros cabalgan hacia el señorío, independientemente de su método para acercarse, todo el mundo se dispersa. Nadie intenta proteger la propiedad salvo en la propia casa señorial, donde alguien cierra y atranca las puertas.

La casa señorial no tiene ventanas en la planta baja, solo estrechas aspilleras en lo alto. Tiene una pasarela alrededor del tejado, que es de azulejo rojo pálido. Mientras los caballeros la miran, varios hombres de armas aparecen en el tejado. Uno es claramente el líder, ya que se adelanta para hablar. El resto permanecen indistintos.

—¿Quién visita el señorío del Caballero de la Piedra?

El capitán escucha a los caballeros, dejándoles hablar un rato, pero siempre respondiendo con sus propias preguntas.

Componer u Orar. Éxito = tienes la sensación de que está tratando de forma deliberada de retrasaros o de distraeros.

Percepción +5 si tienes éxito en Componer/Orar. Éxito = ves que la puerta del señorío está abierta y una mujer sale de la casa y corre hacia vosotros.

¿Qué harán los caballeros jugadores? Espera un momento para ver lo que desea hacer cada uno de ellos y, luego, continúa.

—¡Ayudadme! —grita la mujer—. ¡Ayuda!

En la puerta alguien más grita, otro grita desde más allá y un hombre con la cara ensangrentada y blandiendo una porra aparece corriendo por la puerta detrás de la mujer. El hombre del tejado maldice y coge la ballesta ligera cargada de su compañero. Apunta hacia la mujer, que corre. A menos que los caballeros jugadores estén preparados con un arco o con una ballesta y puedan dejar fuera al ballestero con un solo disparo, este dispara. Su habilidad de Ballesta es 14: tira para ver si golpea a la mujer (haciéndole 1d6+10).

Esta es Lady Melia (utiliza las estadísticas de la doncella), la viuda agraviada a la cual los caballeros han ido a rescatar, es cónica y conoce bastante bien la campiña si los caballeros no. Está deseando escapar y comparte libremente lo que sabe.

Nadie los persigue desde el señorío. Por supuesto, los caballeros pueden resolver la aventura fácilmente con solo agarrar a la dama (quizás protegiéndola de la ballesta con sus cuerpos con armadura) e irse. Puede que el tirador del tejado dispare a algunos de los escuderos sin armadura o lacayos contratados del grupo mientras se marchan, pues sabe que no herirá a los caballeros con armadura.

Alguien puede darle a la muchacha un caballo. Los escuderos pueden cabalgar juntos, ahora mismo ella es más importante que un escudero.

UNA VISITA RÁPIDA

Lady Melia dice:

—Está bien que hayamos tomado este camino. Girad allí, bajando ese sendero. Necesitáis ver algo. Pero primero, dadme vuestro brasero.

Un brasero es una especie de olla de cerámica con musgo o yesca dentro ardiendo lentamente. Cuando se necesita un fuego, se vacía la olla sobre la yesca y, al soplar, arde en llamas (mucho más fácil que el acero y pedernal que lleva todo el mundo). Obligatoriamente el escudero de alguien tiene uno.

Melia coge la olla y astutamente la ata al cabo de una cuerda de unos 2 pies de largo que ha desenrollado. Arranca algunas hierbas y maleza secas y las ata en un pequeño fardo. Entonces lo ata a la cuerda, para que pueda deslizarse a lo largo de esta, pero puede sujetarla con la mano. La olla de arcilla cuelga en el extremo.

—Vamos, rápido. Seguidme. —Y se va.

Después de un tiempo, cabalgando de prisa fuera del sendero principal, los caballeros jugadores ven una aldea. Tiene un gran edificio de madera en el centro y muchas chabolas de campesinos más pequeñas apiñadas cerca. La gran casa tiene un símbolo pintado sobre la puerta, amarillo y rojo, algo esotérico, fácil de recordar si lo vuelves a ver.

Los trabajadores que se ven fuera están esqueléticos y sucios, encadenados o atados unos a otros por el tobillo. Hay guardias armados en las puertas, un par de matones patrullan la zona con los esclavos y varios arqueros holgazanean cerca de un barril de cerveza.

Cuando los caballeros entran corriendo en la aldea, los guardias se sorprenden. Lady Melia se detiene en el centro,

delante de la gran casa, mirándola y evaluándola. Los guardias vuelven en sí rápidamente. Un par de ellos, con las lanzas listas, se posicionan delante de la puerta. Los arqueros saltan y agarran sus armas (¿quizás hay un breve combate con los caballeros jugadores de una ronda o dos?).

Lady Melia empieza a hacer girar el brasero y lo lanza para que vuele hasta el tejado, donde se estrella y propaga el fuego por todas partes. Los lanceros de la puerta miran arriba detrás de ellos. Los arqueros dejan de sacar sus arcos y también miran al tejado. Los esclavos, apiñados en grupos, miran al tejado y gritan. Todo el mundo echa a correr. Los lanceros, los arqueros y los esclavos se dan la vuelta y se alejan corriendo de la casa todo lo rápido que pueden. Los esclavos atados se enredan y caen gritando.

—Idiotas —dice la dama—. Vamos.

Hay cuatro caminos por los que irse de ahí: uno es el camino del Bosque de Morris (muy posiblemente el camino por el que han venido); el segundo está al sur del Bosque de Morris hacia el río Esse, luego se cruza en barco hacia Exeter; el tercero, hacia el norte junto a la irregular costa de Cornualles, alrededor de los páramos; y el último (y menos recomendable), hacia el sur junto a la costa, hacia el puerto de Arbray en Lyonesse, y con suerte un viaje en barco fuera de Cornualles.

Y el grupo se va. Un par de minutos después, se escucha un sordo y fuerte rugido desde la dirección de la aldea que acaban de dejar los caballeros. Si le preguntan a la dama de qué narices iba todo lo que acaba de suceder, ella responde simplemente que el edificio albergaba algún tipo de magia en la que el Sacerdote Escudero estaba trabajando y, por supuesto, todo el mundo tiene miedo del fuego. Ahora ellos son sus testigos.

Decide cuál de las cuatro rutas posibles lleva a los caballeros jugadores junto al señorío del abanderado Lord César Piedra y anota tu elección en un trozo de papel. Luego pregúntales qué rutan van a tomar los caballeros. Si su camino es el que se acerca a la residencia del abanderado, ve a «El reto», sino ve a «El regreso».

EL RETO

El abanderado se entera de que hay extraños en sus territorios cuando los campesinos corren la voz. Rápidamente reúne a sus caballeros mantenidos (todos caballeros Pobres normales, uno por caballero jugador) y se encamina en la dirección de los caballeros jugadores.

El abanderado lleva un collar de piedras del tamaño de un puño engastadas en una cadena de plata alrededor del cuello, las cuales repiquetean contra su armadura cuando camina. Todos sus caballeros llevan una única piedra en una cadena similar.

Abanderado César Piedra: TAM 12, DES 13, FUE 13, CON 20, APA 11; Velocidad 3; Armadura 14 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 20; Derribo 12; Puntos de Golpe 32; Velocidad de Curación 5*; Daño 4d6; Gloria 4380.

Habilidades de combate: Arco 14, Daga 10, Espada 18, Lanza 15, Lanza de Caballería 17; Batalla 12, Equitación 17.

Habilidades: Cazar 16, Heráldica 13, Percepción 15.

Rasgos: Casto 4, Clemente 10, Confiado 8, Enérgico 18, Espiritual 13, Frugal 10, Generoso 16, Honesto 17, Indulgente 10, Justo 10, Modesto 5, Prudente 10, Valiente 15.

Rasgos dirigidos: Suspica (no córnico) +4.

Pasiones: Lealtad (señor) 12, Amor (familia) 14, Hospitalidad 15, Honor 14.

Caballo: Destrero (8d6).

* Incluye una bonificación de +2 a las virtudes del caballero de religión pagana.

EL REGRESO

Si los caballeros logran llevar de vuelta a Lady Melia a Britania, deben llevarla adonde puedan encontrarse con el Rey Arturo, sir Tristán, sir Lancelot o sir Gawain.

Gloria: 100 dividida entre los participantes, más cualquiera ganada a lo largo del camino.

Después: Si sir César no muere al final de esto, es un buen candidato para ser un enemigo recurrente más adelante.

AVENTURA: ARTISTAS PROVOCADORES

Escenario: En cualquier parte de Britania.

Problema: Un grupo de artistas de teatro ha venido a las tierras de los caballeros jugadores. El clero local quiere que los «hedonistas» se marchen, mientras que muchos de los campesinos quieren que hagan sus actuaciones.

Personajes: Los artistas; los caballeros jugadores; el señor local; el clero local.

Acción: Un carro de bueyes en el que viaja una compañía de artistas (es decir, actores, malabaristas, etcétera) llega a la tierra de los caballeros jugadores. Los caballeros pueden escucharlo de campesinos emocionados, clérigos enfadados o de los propios artistas, cuando los caballeros jugadores se los encuentran en un camino. Los artistas actuarán para deleite del señor local, así como para los campesinos locales si el señor les da la bienvenida. Se sobreentiende que tienen la esperanza de que el señor también pague por sus esfuerzos.

Cuando el clero local se entera de esto, declaran su descontento intransigente, diciendo que los artistas son pecadores y que se debería echar de la comunidad a los artistas antes de que difundan su pecado. Si se les permite actuar, entonces es seguro que el clero pensará lo peor del señor local y puede actuar contra sus principales intereses en el futuro.

Por su parte, los campesinos están emocionados ante la perspectiva de tales entretenimientos que rompen el tedio de sus vidas y seguramente se enfaden si se echa a los artistas (si el director de juego guarda registro de las actitudes de los campesinos, está acción haría que se incrementara en un +2 su pasión de Odio (señor) o que de redujera en un -2 su pasión de Amor (señor), la que sea aplicable).

El señor local les pide opinión a los caballeros jugadores y actúa como ellos le advierten.

Soluciones: Hay muchas soluciones posibles. El director de juego debe elegir una o más que se ajusten mejor a su campaña.

- + Convencer a los artistas para que solo interpreten obras religiosas (*Second Shepherd's Play*, por ejemplo) y convencer al clero para que las vea. Esto hace que todo el mundo esté contento.
- + Engañar a los campesinos o al clero ya sea mintiendo o desviando la atención con sutileza. Esto podría incluir asegurarse de que el clero local está demasiado ocupado como para acudir a los entretenimientos o asegurando que los actores están malditos o que son gitanos malvados. Tales comportamientos les hacen ganar marcas de Falso a los caballeros implicados, pero satisface a (casi) todos.
- + Convencer al clero de que todos los entretenimientos contienen moralejas útiles e instructivas. Esto requiere una tirada con éxito de Orar o Religión (cristiano), quizás comparada contra la habilidad del clero local implicado. De nuevo, usar con éxito esta táctica apacigua a todos los implicados, pero también puede hacerles ganar marcas de Falso a los caballeros implicados, dependiendo de las circunstancias.

Si los caballeros jugadores se ponen de lado del clero local, reciben una marca en su rasgo de Espiritual. Si se ponen de lado de los campesinos, reciben una marca en su rasgo de Terrenal. Si hacen que todos estén contentos, reciben una marca en Lealtad (señor).

Secretos: Los actores tienen una variedad de obras que pueden interpretar. Cada una permite al espectador hacer una tirada para recibir una marca en un rasgo o pasión dados, como se indica a continuación.

- + *Antígona*, una tragedia griega: Amor (familia).
- + *Second Shepherd's Play*, un misterio: Amor (Dios).
- + *San Jorge y el dragón*, una obra de milagros: Valiente.
- + *El soldado fanfarrón*, una comedia romana: Modesto.
- + *Las ranas*, una comedia griega: Honesto.

Nota: Todas las obras anteriores son obras reales del periodo clásico o medieval, cuyos textos están publicados o en Internet.

Si los artistas están complacidos (es decir, si consiguen dinero y se les trata bien), vuelven cada pocos años e interpretan otras obras o repiten las favoritas del público.

Si los caballeros piensan en ello, pueden desear utilizar un entretenimiento para evocar un rasgo de personalidad particular o una pasión en un miembro de la audiencia (como hace Hamlet en *Hamlet*). Cualquier caballero que desee hacerlo puede hacer una tirada de Componer o Escribir (latín), a discreción del director de juego, para instruir a los artistas y garantizar el efecto correcto.

Gloria: 25 por permitir que los artistas actúen sin enfadar al clero local.

Si un caballero está dispuesto a gastar 6 £ por año, entonces los artistas podrían ser financiados en una gran corte, como Camelot o Eburacum. Patrocinarlos hace ganar una Gloria igual a 1d6×6 por año y el prestigio de ser un patrón de las artes.

AVENTURA: SANTOS DE BRITANIA

Esta aventura es en gran parte una oportunidad de viaje, pero le permite al director de juego insertarla en cualquier trama que desee («¿Quién nos está siguiendo?», por ejemplo, o «Ahora es nuestro enemigo» o «Ahí viene el hombre del rey...»). Simplemente cruzar por alguno de estos territorios puede ser una aventura.

Momento: Sobre el 550.

Escenario: En cualquier parte de Britania.

Problema: La peste amarilla persiste y un clérigo tiene una visión sobre cómo detenerla. Dice que lo único que puede hacerlo es que los diez santos que ha visto en su sueño recen su nueva plegaria todos los días durante un año. Se necesitan caballeros competentes y valientes para llevar este mensaje a los diez santos.

Nota: Si el director de juego lo desea, el «clérigo» de antes puede ser uno de los que se indican a continuación (hombre o mujer), pero no necesita estar afiliado formalmente a una iglesia: quizás el propio Rey Arturo tiene el sueño, o el Caballero Blanco o una de las damas del Castillo del Grial o incluso un personaje jugador.

Personajes: Los diez santos que se indican a continuación.

Soluciones: Recorrer Britania y visitar a muchos y variados santos. La naturaleza de **Pendragón** no es tal que debamos profundizar en estos individuos, por eso solo se presentan resumidamente, en vez de detallar aquí sus complejas y poderosas personalidades históricas.

Ten en cuenta que los caballeros jugadores no tienen la obligación de visitar a los diez y pueden compartir la tarea con algunos de sus compañeros o incluso separarse e ir individualmente.

Gloria: 150 por visitarlos a todos.

UN MONASTERIO BRITANO

Uno de los propósitos de esta aventura es exponer a los caballeros a las verdaderas sociedades monásticas de la Britania medieval. Las ciudades tienen a sus decadentes obispos e inflados abades, y las aldeas simples tienen a sus simples sacerdotes. Pero estos monjes son diferentes.

Los monjes de estas instituciones viven voluntariamente vidas de verdadera pobreza y privación, dedicando su tiempo a Dios. Detestan todo tipo de riqueza, hasta el punto de llevar poco más que pieles de cabra sobre una camisa de pelo. Ni siquiera tienen bueyes, sino que tiran de sus arados ellos mismos. Cuando el gallo canta, se levantan y van a rezar. Entonces, cuando empieza a amanecer, trabajan en los campos hasta media tarde, cuando se van a estudiar, leer y escribir las sagradas escrituras. Por la noche, vuelven a rezar y después toman la cena. Entonces vuelven a rezar y finalmente se retiran para dormir unas pocas horas sobre la tierra desnuda con una piedra como almohada.

La cena es pan o gachas, raíces o hierbas sazonadas con sal y leche clareada con agua. Los domingos y los días de fiesta pueden tomar queso y marisco.

LOS DIEZ SANTOS

Los diez santos que se necesitan para la solución de la aventura SANTOS DE BRITANIA no tienen que ser necesariamente los indicados a continuación; si el director de juego tiene otros personajes, podría querer utilizarlos en lugar de estos.

1. San Dewi (cristiano romano)

Quién: El actual Arzobispo de Britania, Dewi, es el máximo clérigo de la jerarquía insular romana. Personalmente sigue una vida muy austera, pero su administración es harina de otro costal.

Dónde: Menevia, en Dyfed, Estregales. Su catedral es el centro de la Iglesia romana en Britania, un lugar de jerarquía y magnificencia.

Viaje: La diócesis de Dewi está cerca de un puerto marítimo, así que no hay problema para llegar a ella a través de territorio amigo.

Acción: El centro administrativo que se está construyendo incluye una grandiosa catedral, muchos cuartos para que vivan los monjes y los eruditos y mercados para que puedan abastecerse con los bienes que necesitan.

Su naturaleza cosmopolita es una de las diferencias más obvias entre este y otros monasterios.

2. San Gildas (cristiano romano)

Quién: Obispo de Eburacum; un exaltado predicador, de los de fuego del infierno y azufre.

Dónde: Eburacum, Malahaut.

Viajar: No hay dificultades para llegar a Eburacum a través de la Britania amistosa.

Acción: Gildas escucha la petición y está de acuerdo en hacerlo, pero entonces interroga y muy posiblemente reprende a los caballeros por su fe (o falta de ella).

3. San Illtyd (cristiano britano)

Quién: Abad, un hombre viejo, un erudito religioso. Illtyd es un pariente lejano de Arturo.

Dónde: Llanilltyd (Lanwit Major), en el Bosque de Nain de Escavalon.

Viaje: No hay problemas para llegar a este monasterio a través de territorio amigo.

Acción: Illtyd es un hombre muy viejo en este momento. Muchos de sus estudiantes son ahora abades y obispos famosos en el país.

4. San Deiniol (cristiano britano)

Quién: Abad y obispo.

Dónde: Bangor Fawr, en Gwynedd (Gomeret).

Viaje: El señor local, el Rey Maelgwen, ha muerto recientemente y su reino se ha roto en varios grupos. Además, Gwynedd siempre ha sido un poco hostil hacia los caballeros artúricos, y a Deiniol le dio su posición Maelgwen.

Acción: Deiniol hace esperar a los caballeros.

5. San Kentigern (cristiano britano)

Quién: Obispo; un ferviente predicador y evangelista. A menudo se le llama Mungo, un sobrenombre que significa «el más querido».

Dónde: Lothian.

Viaje: Excepto por la distancia, el viaje no es difícil. Encontrar a Kentigern es una cuestión de paciencia, de seguir su rastro a lo largo de sus diócesis.

Acción: Kentigern a menudo vaga por la campiña de las tierras norteñas de las que es nativo para enseñar y predicar.

6. San Samson (cristiano britano)

Quién: Abad y obispo. Un hombre tranquilo y mayor, destacado por su sabiduría, santidad y dedicación.

Dónde: Dol, en el este de Dumnonie, Bretaña.

Qué: Abad de Dol.

Viaje: Viajar por mar a Bretaña no es difícil, pero en este momento el reino es leal al Rey Mark y, por tanto, peligroso para los Compañeros de Arturo.

Acción: Nada especial.

7. Santa Keyne (cristiana britana)

Quién: Doncella reclusa.

Dónde: En algún lugar de Eryng, en el río al norte de Hereford.

Qué: Retirada en una ermita apartada.

Viaje: Llegar a Hereford algunas veces es difícil. Encontrarla a ella lo es más. Ha elegido un lugar fuera de los caminos en el Bosque de Dean porque desea estar sola.

Acción: Keyne es una mujer noble, una maestra y también una sanadora.

8. San Kevin (cristiano britano/irlandés)

Quién: Un pobre ermitaño que lleva pieles de animal y vive en una cueva. Solo come ortigas, bayas y raíces.

Dónde: Irlanda, en Glendalough, el Valle de Dos Lagos, a unas 10 millas al oeste de Wicklow.

Viaje: Cruzar el mar hasta Irlanda puede ser complicado, pero no peligroso.

Acción: Kevin tiene un amor profundo y entusiasta por la naturaleza salvaje. Ama a los animales y ellos lo aman a él y le ayudan cuidándolo.

9. San Colmcille, alias Columba (cristiano britano/irlandés)

Quién: Abad.

Dónde: Derry, norte de Irlanda (en la Empalizada), en un monasterio con cabañas individuales para los monjes contemplativos.

Viaje: Viajar por mar hasta la Empalizada es fácil, pero requiere cabalgar por muchos territorios tribales hostiles. La flota del Duque Galeholt puede llevar a los caballeros a los puertos cercanos.

Acción: Colmcille es un noble irlandés bien vestido, educado e instruido. Está interesado en el mundo exterior, aunque, al ser irlandés, su familia y sus compatriotas (en ese orden) van por delante de las demandas o las necesidades de cualquier caballero britano.

10. San Brendan (cristiano britano/irlandés)

Quién: Abad.

Dónde: Monasterio de Clonert, Galway, oeste de Irlanda, en un monasterio con cabañas individuales para los monjes contemplativos.

Viaje: Es fácil circunnavegar la isla y desembarcar aquí. Si no, el viaje por la tierra desde la Empalizada requiere viajar por muchas millas de gentes hostiles.

Acción: Brendan es un marinero fácil de tratar. Tiene un barco robusto, una tripulación experimentada y años de experiencia. Dice que está planeando viajar al oeste algún día, aunque por ahora puede llevar a los caballeros jugadores adonde necesiten ir.

AVENTURA: EL CASTILLO DEL ERMITAÑO NEGRO

Momento: En cualquier momento.

Escenario: En cualquier parte de Britania (Castillo del Ermitaño Negro).

Problema: El Castillo del Ermitaño Negro interfiere con todos los viajeros que se adentran en su reino. El Ermitaño Negro es un poderoso hechicero que ha vendido su alma al Diablo. A cambio, ha desarrollado una perversa maldición que cae sobre todos los que vienen a este castillo.

Personajes: Sir Arniduke y 4 «caballeros reacios», 8 caballeros degenerados, 6 caballeros del Ermitaño Negro, 22 soldados; el Ermitaño Negro; el gigante Blunk (las estadísticas de todos ellos se encuentran en la página siguiente).

Acción: El castillo está rodeado por el bosque, excepto por el radio habitual de dos millas de campos labrados. Los campos están pobremente atendidos, como siempre abandonados por los temerosos campesinos mucho antes de que cualquier caballero extranjero cabalgue cerca. El propio castillo está sobre lo alto de una mota en un afloramiento rocoso natural. Es negro como boca de lobo y tiene una única gran torre cuadrada de tres pisos. Sobre ella se cierne una oscura y tormentosa nube y el ligero olor a azufre llena el aire.

Cuando los caballeros jugadores entran en la zona despejada de los campos que rodean al castillo, ven a un único caballero galopando hacia ellos.

Percepción. Éxito = también se puede ver una banda de caballeros que supera en número a los caballeros jugadores saliendo por la puerta del castillo. Llegarán en un par de minutos.

El caballero se acerca más al grupo con la mano levantada en son de paz y se identifica como sir Arniduke. Aparentemente es amigo, pero también parece nervioso y desesperadamente apresurado.

Percepción. Éxito = te das cuenta de que Arniduke está luchando con todas sus fuerzas contra sí mismo. Su mano se mueve hacia su espada, pero lucha contra el impulso mientras habla.

Sir Arniduke advierte a los caballeros de que este es el Castillo del Ermitaño Negro, un hombre cuyos tratos con el Diablo lo han convertido en un monstruo. Dice que los viajeros deben irse deprisa sin luchar con nadie, pues el señor del castillo ha lanzado una infalible maldición. Sir Arniduke no puede contar más detalles sobre la maldición, pero garantiza que es demasiado terrible para sobrevivir a ella y urge a los caballeros a que se vayan corriendo ahora mismo.

Honesto. Éxito = está contando la verdad. Crítico = está aterrado por la verdad que afirma.

—¡Corred! —repite—, y encontrad a la Dama de la Carreta. Solo ella conoce la solución.

Los caballeros jugadores tienen la opción de quedarse y luchar contra los caballeros que se acercan o huir. Huir hace que cada caballero reciba una marca en Cobarde, pero es la opción más sabia.

Si no huyen, entonces los otros jinetes del castillo se acercan a distancia de carga y se detienen, formando una línea. Advierte a los caballeros que esta es su última oportunidad para huir. Si los caballeros jugadores *aún* se quedan, entonces los caballeros del Ermitaño Negro bajan sus lanzas y atacan sin más advertencia.

Con el sonido de la estridente carga, sir Arniduke gruñe:

—¡Os advertí! —Entonces agarra la espada y ataca al caballero más cercano en un combate mano a mano. Una vez en combate, los caballeros jugadores están sujetos a la horrible maldición del Ermitaño.

Soluciones: Si un caballero obtiene repetidos éxitos en sus tiradas de Espiritual y da muerte o incapacita a todos los oponentes, tiene una oportunidad de tener éxito. Sus compañeros, que están ahora bajo el control del Ermitaño Negro, se quedan temporalmente embobados y son incapaces de hacer nada. Solo el caballero que haya tenido éxito en Espiritual puede continuar. Puede cumplir la misión si supera a todos los caballeros locales, al gigante y al propio Ermitaño Negro. Después de que todos estén muertos o inconscientes, el castillo empieza a temblar y agitarse y luego se convierte en polvo.

La Dama de la Carreta: Existe otra solución, pero ni se sabe inmediatamente ni es fácil de conseguir. Para averiguarlo, los caballeros deben encontrar a la Dama de la Carreta.

La Dama de la Carreta fue una vez una residente del castillo del Rey Pescador, pero se marchó de allí después de la batalla del Castillo de la Alegría (ver Capítulo 5), encabezando una extraña procesión. Está completamente calva, lleva ropas nobles y cabalga sobre una mula. Detrás de ella viene una carreta de dos ruedas conducida por una mujer con el pelo corto y ropas equivalentes a las de la mujer de un caballero. La carreta está vacía. Detrás de ella, lamentándose, viene otra mujer con el pelo largo, pero vestida con ropa pobre y desaliñada.

Este extraño trío vaga por Britania buscando al héroe que liberará el Castillo del Ermitaño Negro. Aunque no están autorizadas a iniciar ellas mismas una conversación sobre ello, si se les pregunta por qué lo hacen, cuentan que están bajo una maldición, buscando al caballero adecuado para salvarlas, y no pueden explicar más hasta que lo encuentren.

El director de juego puede hacer que los caballeros se encuentren con la procesión en cualquier lugar que deseen.

Pero si se les insiste, explican lo siguiente: el Liberador puede rescatar a los caballeros presos si permite que lo ataquen a él mismo pero no lucha. Esto es, debe dejarse golpear por un caballero maldito, que entonces hace una tirada de Espiritual. Éxito = el caballero maldito recupera el control de sí mismo. Fallo = sigue luchando. Esto se puede intentar una vez por ronda.

Sin embargo, un comportamiento tan pasivo es inusual para cualquier caballero, así que para dejarse golpear, el Liberador debe hacer una tirada de Indulgente. Éxito = aguanta el golpe apropiadamente. Fallo = lucha contra el atacante y a continuación debe realizar una tirada de Espiritual o, si no, quedarse bajo la influencia de la maldición del Ermitaño Negro.

Aquellos caballeros que queden liberados de la maldición siempre se dan la vuelta y se marchan de inmediato (observa en las siguientes estadísticas que es prácticamente imposible escapar de la maldición para los caballeros degenerados, a quienes ahora realmente les gusta).

ESTADÍSTICAS DE LOS ENEMIGOS

Para los 22 soldados, utiliza las estadísticas del soldado de infantería.

Para sir Arniduke y los caballeros reacios utiliza las estadísticas del caballero notable.

Para el gigante Blunk utiliza las estadísticas del gigante pequeño, pero con una habilidad de Maza 15 y un valor de Armadura 18 por su «armadura» de pieles curtidas (Gloria ganada 110).

Los caballeros degenerados, los caballeros diabólicos del Ermitaño Negro y el propio Ermitaño Negro se detallan a continuación.

Caballero degenerado

Gloria ganada 50; TAM 14, DES 13, FUE 12, CON 15, APA 8; Velocidad 3; Armadura 14 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 15; Derribo 14; Puntos de Golpe 29; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Daga 8, Espada 19, Lanza 11, Lanza de Caballería 17; Batalla 10, Equitación 15.

Habilidades significativas: Cazar 10, Heráldica 11, Percepción 14.

Rasgos significativos: Casto 3, Clemente 2, Confiado 5, Enérgico 5, Espiritual 5, Frugal 5, Generoso 8, Honesto 10, Indulgente 8, Justo 10, Modesto 7, Prudente 10, Valiente 10.

Caballo: Caballo de batalla andaluz (7d6).

Caballero del Ermitaño Negro

Gloria ganada 125; TAM 15, DES 12, FUE 21, CON 16, APA 4; Velocidad 3; Armadura 15* + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 16; Derribo 15; Puntos de Golpe 31; Velocidad de Curación 4; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 21 (veneno†), Lanza 12, Lanza de Caballería 17; Batalla 15, Equitación 17.

Habilidades significativas: Heráldica 10, Percepción 15.

Rasgos significativos: Clemente 0, Confiado 5, Enérgico 18, Espiritual 3, Honesto 2, Indulgente 1, Justo 1, Valiente 10.

Pasiones: Odio (caballeros gentiles) 15.

Caballo: Caballo de batalla diabólico (8d6).

Modificador de Valiente: +0.

* Los caballeros diabólicos que sirven al Ermitaño Negro llevan una cota de malla reforzada de 12 puntos y tienen 3 puntos de armadura natural por la magia negra que les da forma.

† ¡Los diablos usan veneno! La primera vez que el diablo da un golpe de espada que penetra la armadura, la víctima debe hacer una tirada enfrentada de CON contra 3d6. Fallar significa que recibe 1d6+2 puntos de daño como herida adicional, a pesar de la armadura (ni siquiera se aplica la Armadura de Honor). Después del primer golpe con éxito, el veneno desaparece de la espada.

El Ermitaño Negro

Gloria ganada 200; TAM 11, DES 16, FUE 14, CON 9, APA 6; Velocidad 5; Armadura 15*; Inconsciente 5; Herida Grave 9; Derribo 11; Puntos de Golpe 20; Velocidad de Curación 2; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Bastón 20 (+2d6 daño), Daga 10; Batalla 11, Equitación 13.

Habilidades significativas: Heráldica 13, Percepción 18.

Rasgos significativos: Clemente 2, Confiado 0, Espiritual 19, Generoso 2, Honesto 0, Indulgente 4, Valiente 8.

Magia: Ilusión, Nigromancia.

Modificador de Valiente: -5.

* El Ermitaño Negro lleva ropas mágicas que lo protegen como una armadura de placas.

Descripción: El Ermitaño Negro es muy pálido y huele como una tumba abierta. Si se le ataca, se defiende con un bastón demoníaco rematado con una calavera humana que se convierte en polvo si se mata al Ermitaño Negro.

LA MALDICIÓN DEL ERMITAÑO NEGRO

La maldición afecta a todos los caballeros que luchan con uno de los hombres del castillo, requiriendo una tirada de Espiritual cada ronda de combate cuerpo a

cuerpo. Si la fallan, derroten a su oponente o no, se les obliga a quedarse y a luchar por el Ermitaño Negro a partir de ese momento (que es lo que le pasó al propio sir Arniduke), lo deseen o no. Por eso, después de la lucha, todos los caballeros que se encuentren bajo la maldición se dan la vuelta y se van al castillo, donde se quedarán hasta que alguien del exterior los libere. Se dan cuenta de lo que hacen, pero son incapaces de negar el impulso arrollador de servir al Ermitaño Negro como guardianes.

Los caballeros jugadores capturados de este modo están de forma efectiva Fuera de la Historia durante un mínimo de varios años. El director de juego debe decirles a los jugadores que el personaje está perdido, pasándolo muy mal, y es incapaz de romper el hechizo sin ayuda voluntaria del exterior. Los jugadores deben renunciar a los caballeros malditos por ahora y crear personajes nuevos.

Lo peor, quizás, es que cada año que se pasa en el Castillo del Ermitaño Negro erosiona la moral y la ética de cualquier caballero. La decadencia y el libertinaje que presencian cada día les dan una marca en todos los rasgos de la parte derecha de la columna. Cada Fase de Invierno, deben tirar para ver si sus rasgos cambian.

Canon: Si los caballeros jugadores no resuelven esto, finalmente lo hará Perceval.

Gloria: 10 por retirarse inmediatamente siguiendo la advertencia de Arniduke (lo que cualquiera con sentido común probablemente haría a pesar de la marca de Cobarde); 100 por cada caballero liberado de la maldición; más cualquiera del combate.

AVENTURA: LA CHICA HIRVIENDO

Momento: Cualquiera.

Escenario: El Yermo.

Personajes: La chica hirviendo.

Problema: Una joven, la chica hirviendo, está maldita.

Solución: Fuerza sobrenatural.

Acción: La primera cosa que los caballeros ven es un gran caldero de hierro negro bajo el que arde un fuego sin humo. Nubes de vapor se agitan en la superficie. Dentro, milagrosamente, se encuentra una joven mujer desnuda que llora sumergida hasta los hombros en el agua hirviendo.

—Oh, amables caballeros —ruega—, ¡os imploro que me saquéis de esta agua que me hace sufrir! —No puede decir por qué está ahí, por qué no está cocida ni nada más hasta que no sea libre.

Se la puede coger desde el borde del caldero. Cualquier caballero que intente tirar de ella recibe 1d6 de daño por

ronda a causa calor. Solo hay espacio para que lo intente un caballero a la vez.

FUE -25 (ten en cuenta que, dado que el modificador es de -25, es imposible que alguien de una FUE de menos de 26 tenga éxito). Éxito = sacas a la chica del agua.

Si es liberada, la joven (utiliza las estadísticas de la dama, pero con APA 25) se sonroja de los pies a la cabeza por su desnudez. Si ningún caballero le da una capa o un abrigo, pide que la cubran. Una vez que ha salvaguardado su pudor, explica que Morgana el Hada y la Reina de Norgales la habían hechizado por su gran belleza y que ha estado en ese caldero hirviendo muchos años.

La gente del pueblo cercano viene con ropa y expresa su gran alegría por que esté liberada al fin. Ella le dice a su liberador:

—Señor, ¿vendréis, por favor, conmigo a una capilla cercana para que pueda daros el amor esperado y agradecerlos ante Dios?

La procesión avanza por el pueblo, que está en ruinas, quedando lejos sus mejores días del pasado, con muchos edificios abandonados. La gente está hambrienta y enferma y visten con harapos. Desde la capilla se ve claramente un castillo cercano.

En la capilla, todo el mundo se pone a rezar. Si los caballeros se unen a la plegaria, reciben una marca de Espiritual. Si alguno no lo hace, recibe una marca de Terrenal, y los campesinos no les darán más información alegando que no saben nada sobre el castillo ni sus residentes aparte de que son los señores de esta tierra. Luego les desearán que les vaya bien en el camino.

La actitud de los campesinos es diferente si los caballeros se unen a la plegaria. Después de rezar, la gente dice (al caballero que de hecho rescató a la chica):

—Sir Caballero, nos habéis hecho un gran servicio, así que nosotros haremos uno por vos. Allí se encuentra el Castillo de la Aventura, un lugar de vergüenza y deshonor para muchos buenos caballeros. Os haremos un favor advirtiéndooos sobre ello y diciéndooos que no debéis ir allí si respetáis vuestro buen nombre y reputación. —No pueden contarles más.

Si los caballeros continúan al castillo, reciben marcas en Temerario. La gente que dejan atrás llora por su decisión. Ve a la aventura EL CASTILLO DE LA AVENTURA.

Si el caballero no va al castillo, vuelve a entrar en el Yermo (ver la sección del Yermo al principio de este capítulo).

Gloria: 175 por tener éxito.

Capítulo Nueve

Período de la Búsqueda
del Gríal: 554-557



El Rey Arturo Pendragón lleva 44 años reinando. La Pax Artúrica se mantiene y permite que todos aquellos caballeros que lo deseen persigan la Búsqueda del Santo Grial

La CAMPAÑA

Durante los pocos años que abarca este periodo, la complacencia de muchos años de paz estalla en una frenética actividad de muchedumbres, luego, grupos, y después, individuos en sus búsquedas. El corazón del reino, los caballeros de la Mesa Redonda, se marcha y el Rey Mark lo invade con una enorme arma mágica.

¿CUÁL ES EL ARGUMENTO?

Aquí coexisten dos líneas argumentales. Algunos individuos se embarcan en la búsqueda espiritual, comenzando por los caballeros de la Mesa Redonda. Muchos regresan después de un año; unos cuantos más, después de dos, y solo un puñado están ausentes un tercer año. Al mismo tiempo, el Rey Mark invade Camelot para destruirlo mientras está desprotegido. Los caballeros jugadores tienen una oportunidad de salvar la ciudad y, si antes han estado en las aventuras adecuadas, deberían tener las pistas para hacerlo sin que el director de juego les ayude.

La aventura del Santo Grial es extremadamente difícil de completar y por eso hay muchas otras aventuras de otro tipo en esta era. Después de todo, la Búsqueda del Santo Grial es una de las mayores búsquedas conocidas por el ser humano, y en la literatura no está concebida más que para los más grandes caballeros. Su dificultad es prueba de lo grandiosa que es la recompensa.

No se espera que los caballeros jugadores obtengan el Santo Grial. La mayoría de los jugadores no tienen interés en interpretar al santurrón que se necesita ser para conseguirlo. No obstante, aquellos embarcados en la Búsqueda aún tienen historias que perseguir.

Por tanto, la trama relevante para los caballeros jugadores es enfrentarse a las tentaciones de sus vidas hasta ahora. Todos sus enemigos (o los descendientes de estos) deberían aparecer para enfrentarse a ellos y frustrarlos. Si tienen una pasión de Odio por alguien o por algún grupo, ten por seguro que uno o dos caballeros hostiles se interpondrán en las aventuras de los caballeros otra vez, y con sus familias y amigos siempre un paso por detrás, para que no falten los problemas. Para la mayoría de los caballeros normales, la Búsqueda del Grial es sencillamente la culminación de aquellas viejas historias, que son continuaciones del caos y la destrucción de cada día. Pero también supone una oportunidad para resolver una vieja enemistad, con simpatía y perdón si el Grial mantiene sus poderes, o con simple asesinato si no.

Otras historias que empezaron antes en la campaña también aparecen aquí de cierto modo. Los caballeros con hijos olvidados o desconocidos se encontrarán con ellos, las mujeres que se ignoraron o despreciaron aparecerán a lo largo del camino y las hazañas que se creían olvidadas o enterradas aparecerán de algún modo cuando sus espectadores o participantes se revelen a lo largo del solitario sendero.

La Búsqueda del Santo Grial literaria es un tema inagotablemente complejo, y en el juego también lo puede ser. Pero en lugar de intentar ser completa, e inevitablemente fallar a este respecto, esta campaña presenta una serie de aventuras posibles para que las jueguen los personajes *normales*. Algunos caballeros jugadores pueden estar destinados a estar entre los mejores caballeros del mundo y por ello también se incluyen aventuras y acertijos irresolubles (pero que, sin embargo, quizás sean divertidos de encontrar). Las maravillas y los milagros pueden ofrecer algún entretenimiento si no se ejecutan con demasiada mano dura.

Pero no cometas errores: todo es demasiado peligroso. En los caminos en los que los caballeros de la Mesa Redonda mueren, los caballeros normales siempre están en peligro mortal.

«YO NO QUIERO IR»

Algunos jugadores podrían hacer una afirmación como esta. Está bien. Los únicos caballeros obligados a ir tras el Santo Grial son los caballeros de la Mesa Redonda (sí, incluido Mordred). Cualquiera otro que haya presenciado la aparición del Grial en algún momento de la campaña podría sentirse impelido a ir, y a menudo algunos otros que hayan escuchado hablar de él también se sentirán inspirados a aceptar el juramento y dejar el hogar.

Pero si tú no eres de esos, quédate en casa. Habrá mucho que hacer en tu propio señorío.

NOVEDADES

No hay muchos cambios entre el Periodo de Torneos y el Periodo de la Búsqueda del Grial.

EQUIPO

Armadura: Sir Galahad lleva una armadura de blanco puro, pero es la armadura normal de placas completa de 16 puntos que lleva todo el mundo. Los caballeros angelicales y los caballeros malvados que de vez en cuando aparecen en este periodo tienen armaduras mejores y de apariencia más exótica, por supuesto, pero no están disponibles para los humanos.

COSTUMBRES

En la Búsqueda del Grial, los aspectos religiosos de la vida ganan preeminencia. Todas las cosas tienen que entenderse y realizarse de manera espiritual. Tener éxito significa prestar atención a los sacerdotes, monjes, abades y ermitaños que pueblan los yermos y los bosques.

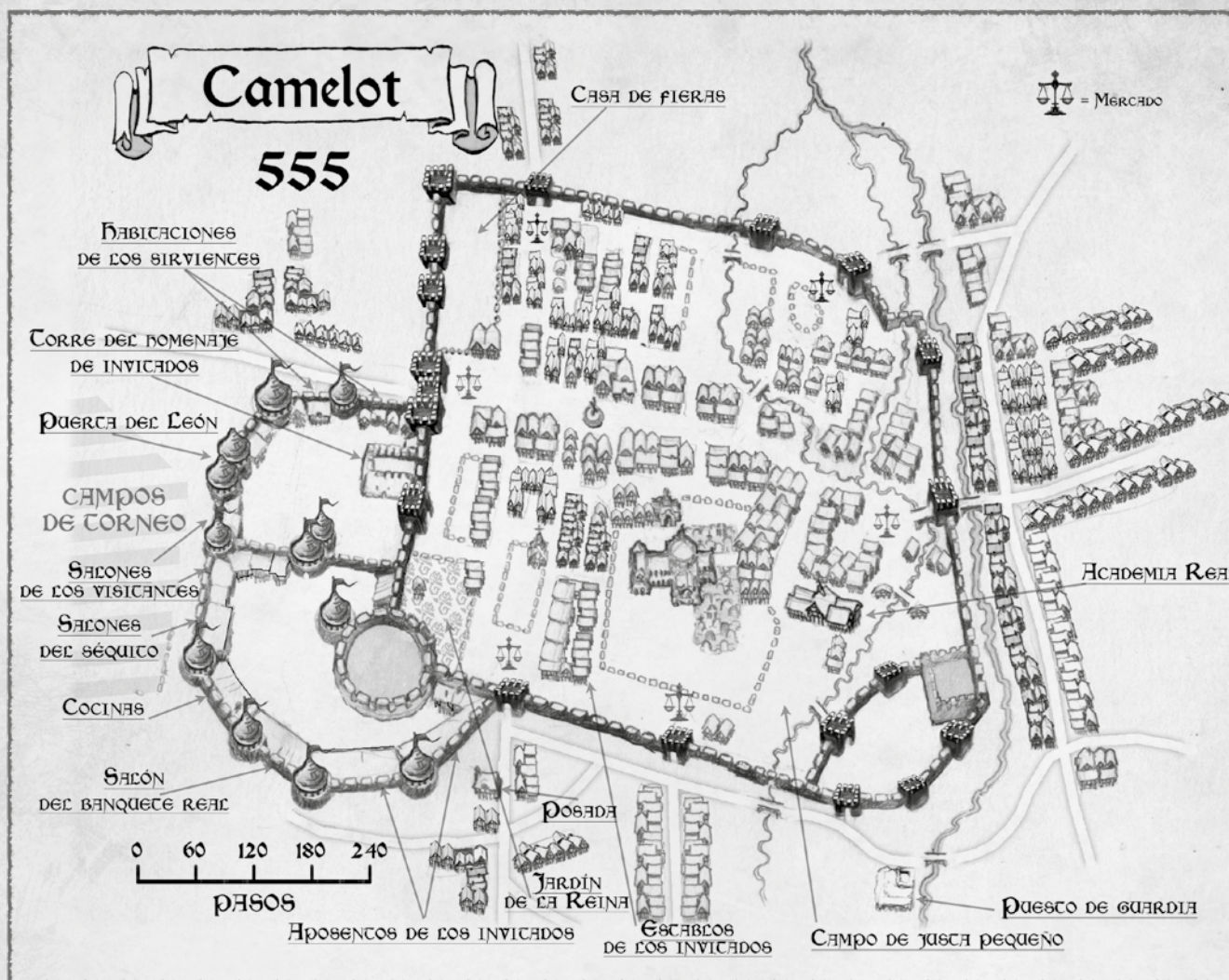
Por supuesto, ser un simple caballero luchador también está bien, pero casi seguramente provoque que uno pierda la senda del Grial.

TORNEOS

Las extraordinarias circunstancias del Periodo de la Búsqueda del Grial generan algunos torneos interesantes, como se ve en la sección «Aventuras del Periodo de la Búsqueda del Grial», al final de este capítulo.

CAMELOT EN EL 555

La gloriosa ciudad de Camelot es el centro del magnífico reino del Rey Arturo. Es un lugar de magia hecha por el hombre, materializado por los sueños de Arturo y el trabajo duro.



LA CAPITAL DE ARTURO

La cortesía y las costumbres de Britania tienen su origen en Camelot. El Rey Arturo y la Reina Ginebra establecen las modas del reino aquí para que las imiten cuidadosamente los cortesanos y los reyes que los visitan. Algunas de las partes más significativas de Camelot son su catedral, sus jardines, la famosa casa de fieras de Camelot, establos que acogen cientos de monturas, las amplias halconeras con pájaros mágicos y el campo de torneos, tan grande como un estadio.

Poderosos personajes tienen sus propios alojamientos privados en la ciudad, que varían en tamaño y esplendor de acuerdo al estatus del individuo. Estas cortes privadas imitan el estilo de la alta corte lo mejor posible. Las más grandes, los salones de banquetes y los jardines, que son lo más parecido a los de la corte real del Pendragón, son los aposentos que pertenecen al Rey de Malahaut, los duques de Britania, etcétera.

Arturo tiene tres cortes principales en Camelot: la corte exterior; la sala del trono y el Salón de la Mesa Redonda. La corte de la reina es interior, mientras que su corte de amor suele reunirse en un jardín mágico exterior. También está disponible una «alta corte de visitantes» para las ocasiones importantes y los dignatarios que están de visita. El Gran Salón

de banquetes es donde los caballeros más cercanos a Arturo comen normalmente, junto con otros salones de banquetes que existen para caballeros menos importantes y sirvientes.

La corte exterior es una plaza de armas y un patio capaz de albergar a la vez tanto una abarrotada masa de campesinos como una orgullosa exhibición de caballería gentil. Aquí tienen lugar las asambleas públicas.

La corte del rey alberga los tronos del Alto Rey, su reina y el presunto heredero (el cual es, la mayoría del tiempo, el sitio de sir Gawain, dado que no se ha nombrado a Mordred príncipe heredero).

El Salón de la Mesa Redonda solo se utiliza cuando se reúne la Mesa Redonda, ya sea anualmente en Pentecostés (el séptimo domingo desde Pascua) o según órdenes de Arturo (como en las Navidades en las que Gawain conoció al Caballero Verde). La magnífica Mesa Redonda mide 150 pies de diámetro y se encuentra cubierta por una amplia cúpula. Pájaros cantores revolotean por encima. La mesa tiene un centro abierto accesible para los bailarines, músicos, malabaristas y otros artistas, donde el suelo es ligeramente más bajo que en el nivel de los caballeros. Por eso, los sirvientes, artistas y eventos milagrosos de las reuniones de Pentecostés ocurren en el medio, donde todos los caballeros pueden ver.

Estandartes y tapices decoran las paredes conmemorando las grandes hazañas de los nobles caballeros. Cada asiento está hermosamente decorado, con los nombres de sus propietarios brillando en oro.

La corte de la reina está decorada con brillante mármol claro importado de las Antípodas, más allá del borde del mundo. A pesar del mal tiempo del exterior, siempre brilla a través de los tragaluces del techo la luz del sol durante el día y la clara luz de las estrellas por la noche. El trono de Ginebra se asienta solitario sobre la tarima y desde ahí la reina gobierna sus dominios y asuntos privados.

La corte de amor está en un paradisíaco jardín de flores, donde cada flor simboliza una parte del esplendor y la agonía del amor. Dentro de sus senderos hay lugares para que los amantes descubran la simbólica verdad del amor y para encontrar la inspiración para componer poesía inmortal en privado. Refleja la verdad del mundo y cambia con cada estación para poner a prueba las pasiones de los amantes. Aunque es glorioso bajo la luz del sol, este jardín es más hermoso bajo la luna.

El Gran Salón de banquetes es donde la mayoría de los caballeros de Arturo comen diariamente. Solo otros invitados de honor comen aquí. La mayoría de los caballeros comen en el salón de su propio señor o en uno de los doce salones de banquetes auxiliares que se utilizan para dar de comer a los caballeros menores, los caballeros visitantes desconocidos y a las hordas de escuderos, que se las tienen que arreglar por sí mismos. Otros salones con comida más simple alimentan a la inmensa población de sirvientes y trabajadores.

El administrador real (esto es, sir Kay hasta el 549 más o menos y luego sir Constantine, que después es declarado canciller también) utiliza una simple regla general para determinar quién va dónde: «El Gran Salón es para los amigos del rey y otros dignatarios, el salón menor es para visitantes con asuntos a tratar y el tercer salón es donde pongo a los gorriones».

La catedral de Camelot es una sólida y amplia estructura con 50 ventanas con vidrieras de 50 pies de alto, cada una de las cuales muestra una parte de la vida de Cristo y el Santo Grial. Se cantan misas todos los días a la Prima (sobre las 6 de la mañana), a la Sexta (mediodía) y en Vísperas (6 de la tarde). Hay una docena de confesionarios siempre abiertos. Las zonas que rodean a la catedral albergan a los sacerdotes, a los clérigos que están de visita y a sus caballeros y sirvientes. Varios monasterios independientes tienen dependencias separadas en otras partes del palacio.

Los jardines de Camelot los cuidan expertos jardineros, cada uno de los cuales intenta superar a los otros con plantas importadas de tierras del mundo conocido y del invisible. Nadie supera al Jardín del Amor de Ginebra, aunque algunos tienen efectos especiales que eclipsan temporalmente al de la reina en novedad. Todos los jardines tienen corrales decorados para exhibir y albergar bestias salvajes, cada uno de acuerdo a sus necesidades. Por ejemplo, el Jardín del Ciervo tiene varios rebaños de animales rumiantes que no estropean la vegetación o el paisaje, sino que podan y recortan cuidadosamente según las órdenes del jardinero. En otra parte hay

leones enjaulados, y la fiera sierpe está retenida tras una barrera mágica.

Los establos son inmensos y la magia de Camelot se encarga de la hercúlea tarea de limpiarlos cada noche. Por ello, de todos los establos del mundo, estos no ofenden las civilizadas narices de las damas o los ciudadanos más delicados. En el establo central de Arturo, el alimento siempre es avena, y algunas veces se pueden ver destreros o corceles mágicos cabalgados por héroes.

Las halconeras de Camelot albergan una milagrosa variedad de pájaros deportivos. Todas las especies conocidas están presentes, incluidas especies de águilas que solo el rey y la reina y sus cetreros pueden dirigir legalmente. Aquí solo están los pájaros más sanos, lo suficientemente brillantes y astutos como para ayudar incluso al cazador más novato.

El vasto campo de torneos de Camelot es lo suficientemente generoso como para que dos equipos de doscientos caballeros cada uno puedan cargar el uno contra el otro cómodamente enfrente de unas inmensas gradas para 2000 espectadores, un pequeño núcleo de almacenes y cobertizos para almacenar lanzas de caballería, monturas y armas de repuesto, y cerca de un hospital con 250 camas.

Camelot parece incluso más grande desde dentro que desde fuera. El espacio entre los lugares importantes está abarrotado con dormitorios para los miles de sirvientes y trabajadores anónimos necesarios para mantener su esplendor. Su magia funciona de formas que ni sus habitantes alcanzan a entender.

LUGARES DE INTERÉS

Abadía Hyde*: Esta antigua institución monástica fue establecida en el siglo II. Merlín predijo una vez que albergaría los cuerpos de los grandes reyes que siguieran al reinado de Arturo.

Academia Real: El Rey Arturo inauguró este centro de aprendizaje que también suministra personal a la burocracia real.

Campo de torneos: Este amplio y nivelado campo es donde se celebra el torneo anual de Pentecostés, entre otros.

Casa de fieras: Muchos señores se han dado cuenta de la debilidad de Ginebra por los animales y le han enviado como regalo criaturas raras y hermosas. Las más inusuales están aquí, en medio de hermosos jardines, con las debidas precauciones.

Catedral de San Esteban*: Una magnífica catedral.

Cocina y salones de los sirvientes: Estos edificios acogen y alimentan a los muchos sirvientes que trabajan en el castillo.

Cocinas: Estas son las fuentes del continuo flujo de comida que abastece al castillo.

Cruz de la ciudad*: Esta imponente y alta cruz de piedra se alza en la calle Mayor, en el centro de la ciudad.

Establos de los invitados: Este es el lugar en el que los visitantes sin contactos previos dejan sus caballos, a los que se ejercita regularmente y se les mantiene en el recinto cercado que hay al cruzar la calle. Hay otros establos dispersos para la gente que vive en el castillo, que están de visita, etcétera.

Jardín de la Reina: Cercado por un muro alto y encalado, este jardín es el más conocido de todos los lugares para amantes y también es aquí donde la reina celebra normalmente sus cortes de amor.

Judería*: Una gran población judía vive aquí, protegida por el rey.

Muralla de la ciudad*: La antigua muralla romana se ha reforzado con nuevas puertas defensivas y torres.

Puerta de Carataco*: La puerta que conduce al torreón de Carataco.

Puerta de la Reina*: La puerta entre la ciudad y el Castillo del Pendragón.

Puerta del León: La entrada principal del Castillo de Camelot, llamada así por los enormes leones esculpidos en la pared de las torres.

Puerta del Rey*: La gran puerta en la muralla sur, utilizada principalmente por el tráfico local y por la gente que va a la Academia.

Puerta del Río*: Las barcas que navegan río arriba desde Hantonne descargan en los muelles a lo largo del río y entran en la ciudad a través de esta puerta.

Puerta Este*: Una de las puertas principales por la que los viajeros entran a Winchester. Conduce a Southport y Sussex.

Puerta Norte*: Una de las puertas principales de la ciudad utilizada por la gente que viene desde Levcomagus o Silchester por la carretera real.

Puerta Oeste*: Una de las principales puertas por las que los viajeros entran a Winchester. Este camino conduce a Sarum por el oeste.

Puerta Sur*: Una de las puertas principales que conduce directamente sur hacia el puerto de Hantonne, a 12 millas.

Salón del banquete real: Este es el principal comedor para el rey y unos 300 de sus amigos más cercanos o visitantes más importantes que estén presentes durante la comida.

Salones de los visitantes: Aquí es donde van a comer los caballeros si están por su cuenta, a menudo solo para ver cómo es. A ningún caballero se le niega una comida aquí.

Salones del séquito: Aquí es donde se sirve la comida a los caballeros y oficiales de los señores que comen en el salón real.

Torreón de Carataco*: La torre del homenaje del castillo. Es la residencia del rey más importante que esté visitando Camelot en ese momento.

Torreón de Oro*: Es una gran torre del homenaje redonda. En su primera planta se encuentra la corte del rey o salón del trono; en la segunda se encuentra el Salón de la Mesa Redonda. En la tercera planta están los aposentos reales. En un lugar secreto se guarda el Tesoro Real.

* Estos lugares están marcados en el mapa anterior de Camelot, en el Capítulo 7, «Periodo del Romance».

Año 554

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Casi todo el mundo está presente este año, ¡incluso Lancelot!

COTILLEO

—¡Y sir Lancelot está aquí! Definitivamente no todo son malas noticias.

— Bueno, el tiempo podría ser mejor y la cosecha podría haber sido *mucho* mejor.

NOTICIAS

Tor: «Lincoln es el mejor lugar si no te gusta apostar. Para los profesionales, Thetford».

Griflet: «Me han informado de que el Rey Mark está buscando mercenarios. Se están reuniendo en Cornualles y los informes dicen que planea atacar en Benoic, donde el clan de Ganis ha estado invadiendo algunos de sus castillos».

Gawain: «Tristán e Isolda fueron una gran incorporación a la corte mientras estuvieron aquí. Apuesto a que vuelven pronto, ya que Mark es tan horrible».

Constantine: «La cosecha ha sido difícil por culpa de esa misteriosa plaga que ha afectado a todo el país. Me han dicho que es muchísimo peor en el norte, pero que empezó así. ¡Podríamos estar en problemas!».

CONVERSACIÓN REAL

«Los torneos deben continuar para que sirvan de entretenimiento a los caballeros, pero recordad también que la caza es buena».

INTRIGA

El Rey está preocupantemente enfermo.

MORDRED DICE

«Esta hermandad es una farsa, ¿no? Esos caballeros de Ganis nos odian a los Orkney tanto que no nos atrevemos a ir a ninguna parte solos, por miedo de nuestras vidas».

PROGRAMACIÓN DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el boato incluye un desfile de malabaristas, acróbatas y músicos, todos vestidos como sarracenos, seguido de cerca por un sugerente «mercado de esclavos» sobre ruedas cuyos «esclavos» son liberados por caballeros.

Julio: Local (2) (se apuesta la armadura en el primero, la armadura y el caballo en el segundo), comarcal.

Agosto: Local, comarcal (2) (se apuesta un rescate en el primero, nada en el segundo), regional (en Thetford, Anglia, se apuesta la armadura).

Septiembre: Local (2), comarcal (se apuesta la armadura).

Octubre: Local (se apuesta la armadura y el caballo), comarcal (2) (se apuesta la armadura y el caballo en el primero, un rescate en el segundo), regional (en Lincoln, Lindsey).

EVENTOS

Los caballeros llegan a Camelot para el banquete y el torneo anuales de Pentecostés de Arturo, como siempre. En la víspera de Pentecostés llega una dama preguntando por el paradero de sir Lancelot (quizás los caballeros jugadores saben dónde está y la pueden llevar hasta él, ya que ella no está familiarizada con el castillo).

EVENTO: APARICIÓN DEL GRIAL

Este evento está bien documentado: se urge al director de juego a que lea a Malory u otras descripciones para conseguir detalles adicionales (qué diablos, también podrías leer dos o tres comentarios literarios si tienes tiempo, solo para tener algo de perspectiva). Cuando lo describas, no lo hagas a través de horribles detalles. No des demasiadas descripciones y que los caballeros jugadores se queden escuchando y sin actuar. ¡Será demasiado aburrido! Céntrate en las cosas en las que pueden participar.

Acción: Cuando la dama visitante se encuentra con sir Lancelot, le pide que vaya con ella, pero no dice adónde. Él acepta y juntos se marchan del castillo. Si alguien intenta seguirlos, se pierde después de salir de la ciudad, aunque conozcan el terreno muy bien (aquí hay magia en juego).

Si los caballeros se pierden, tienen que pasar la noche en un bosque solitario y posiblemente hostil. Al amanecer siguientes siguen perdidos, pero después de vagar un poco ven que están muy cerca de Camelot y pueden volver sin percances y quizás con una pequeña historia que contar. Lancelot ya ha vuelto, junto con sus primos sir Bors y Lionel. Los tres están hablando sobre el maravilloso joven que Lancelot acaba de nombrar caballero en una capilla cercana. No saben quién es el joven, pero obviamente es de gran linaje debido a su hermosa apariencia, gran fuerza y modos y humildad perfectos.

¡Los caballeros jugadores podrían descubrir que el Siege Perilous tiene algo nuevo escrito! Por supuesto, probablemente los caballeros jugadores no sepan leer, así que tienen que conseguir a alguien que se lo lea. Las personas más cercanas son sir Lancelot y sir Bors, que compartirán el texto con los descubridores, pero que también les harán jurar que guardarán el secreto (cuando tales caballeros piden discreción es deshonorar no aceptarlo, así que los caballeros tienen la opción de perder 1 punto de Honor o jurar). En el asiento pone: «Este es el asiento de Galahad». Lancelot y Bors lo cubren con una rica tela y se van a ocuparse de sus asuntos.

Pronto, todo el mundo se reúne para el banquete. El salón está abarrotado de mesas y bancos; hay espacio suficiente solo para caballeros, así que las mujeres comen en otra cámara con la reina.

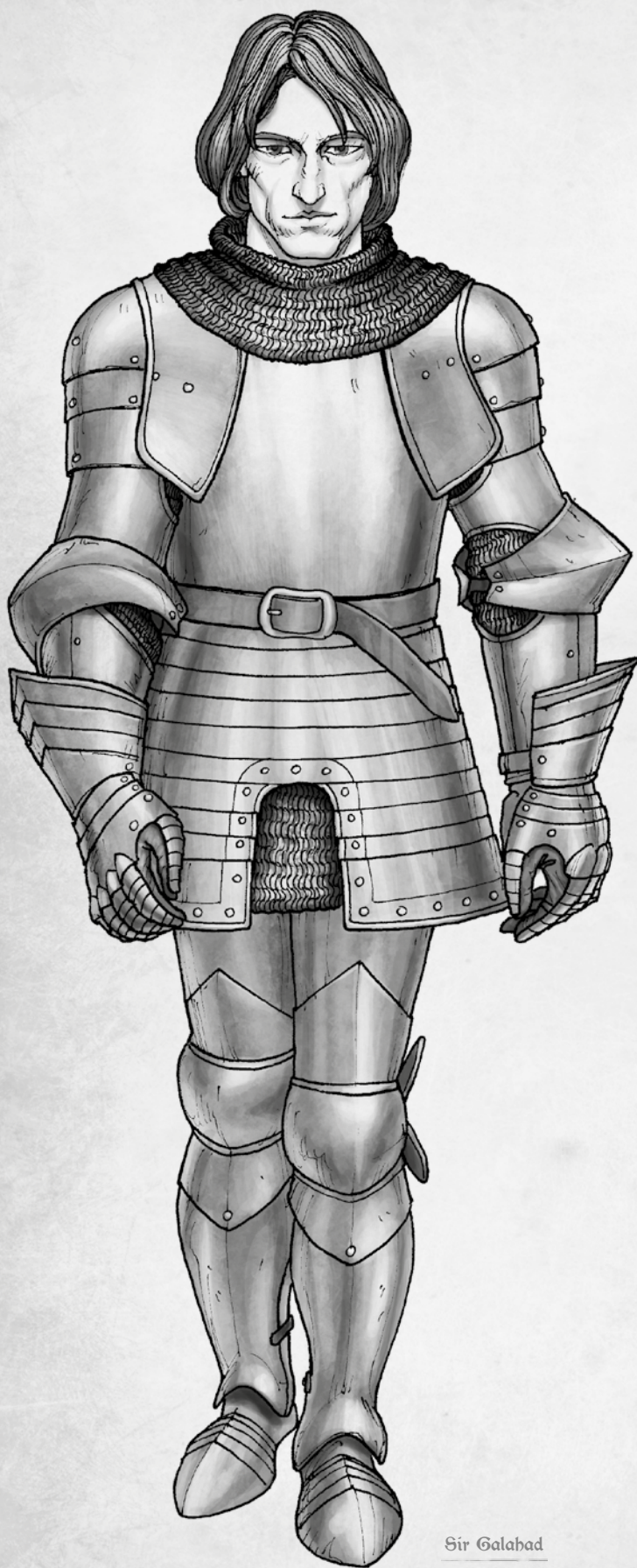
—Sir Administrador, ¡servidnos vuestro banquete!

—Mi señor —dice el senescal—, debéis recordar el antiguo divertimento de Merlín de no servir la comida hasta que no se haya presenciado una maravilla. —Esta afirmación de sir Constantine (el administrador real desde que se marchó Kay) es un rito anual ahora, dicho principalmente para recordarles a los nuevos presentes la tradición.

—Por supuesto, esperemos —dice el rey.

El Yermo en el 554





Sir Galahad

¡Un escudero entra en el salón para anunciar que ha visto algo maravilloso! ¡Un bloque de mármol rojo está flotando en el río! El rey exclama asombrado y toda la corte sale para verlo. La roca ha flotado ahora hasta la orilla y todo el mundo puede ver que tiene una espada clavada adornada con una escritura.

¿Los caballeros han visto alguna vez esta maravilla? Hazles que miren en su hoja de personaje. Si estuvieron en la aventura LA ISLA DE MERLÍN, entonces vieron este mismo bloque en la isla antes de entrar en el Yermo. ¿Hablan de esto con alguien?

Alguna persona literata lee la escritura de la piedra en voz alta: «Ningún hombre me sacará de aquí sino aquel de cuyo lado he de colgar, y él será el mejor caballero del mundo».

Entonces el rey le ordena a sir Lancelot que saque la espada, «ya que seguramente sois el mejor caballeros del mundo».

Para el asombro de todos, Lancelot se niega diciendo:

— Desde luego, señor, esta no es mi espada. Y a quien intente sacarla, esta lo herirá profundamente.

El rey se vuelve hacia sir Gawain y dice:

— Justo sobrino, intentadlo.

— Obedeceré vuestra orden — dice Gawain. Da un paso al frente, coge la espada y tira de ella fuertemente, pero no se mueve.

— Gracias — dice el rey.

— Mi señor sir Gawain — dice Lancelot —, lamentaréis lo que habéis hecho.

— Prefiero lamentarlo — dice Gawain — que desobedecer a mi rey.

— Sir Perceval — dice el rey —, intentadlo.

— Con gusto, para estar en la compañía de sir Gawain. — No se mueve.

¿Cómo reaccionan los caballeros jugadores ante sir Lancelot rechazando una orden de su señor feudal? ¿Alguno de ellos se ofrece voluntario para tirar de la espada?

Si algún caballero intenta sacar la espada, después, en la Búsqueda del Grial, esta se vuelve contra él. Ve un caballero armado todo de rojo, llevando un escudo blanco con una cruz roja en él. Va con prisa y no se detiene por nada ni por nadie, pero al ver al caballero jugador que intentó sacar la espada, grita: «¡A las armas, sir Caballero! ¡Habéis ofendido a la espada sagrada!», y luego carga, espada en mano.

Por supuesto, este es sir Galahad, bajo el hechizo de su propia santidad, inconsciente de todo lo demás. Está inspirado, así que su habilidad efectiva de Espada es de 34. Inflige 5d6 puntos de daño con un golpe exitoso. Sin embargo, al golpear al caballero ofensor, nunca inflige daño suficiente para causar una Herida Grave, aunque el objetivo esté sin armadura (es un efecto mágico de su espada).

— Ahora — dice el Administrador — vayamos todos a vuestra cena, ya que ya hemos visto una aventura maravillosa en este día.

Todo el mundo se retira al salón de banquetes y toma vasiento.

LA LLEGADA DE GALAHAD

—Sir Administrador, ¡servidnos vuestro banquete! —ordena el rey.

—Sí, mi... —Pero, de repente, todas las puertas y contraventanas del salón se cierran de golpe. Aun así, ¡el salón sigue iluminado!

—Por Dios, mis camaradas —dice el rey—. Hemos visto maravillas en este día, pero creo que veremos más.

—La paz esté con vosotros, buenos señores —dice una voz. Todo el mundo se da cuenta de que hay un anciano en la esquina más lejana del salón, aunque nadie lo ha visto entrar. Lleva un traje blanco puro y con él hay un joven que lleva una armadura roja.

Reconocer. Éxito = no conoces al anciano y el yelmo del caballero le cubre el rostro.

Percepción o Heráldica. Éxito = el caballero no tiene escudo ni símbolo heráldico. Lleva una vaina, pero no espada.

—Señor —el anciano se dirige a Arturo—, traigo aquí un joven caballero del linaje de un rey y pariente de José de Arimatea, a través de quien las maravillas de esta corte y de los reinos extraños culminarán.

—Sois bienvenidos y el joven caballero también —responde el rey.

El anciano le ayuda al caballero rojo a quitarse la armadura y coloca una lujosa capa roja sobre sus hombros.

Reconocer -5 (solo es posible si los caballeros jugadores han visto antes a sir Galahad). Éxito = el caballero es Galahad, el hijo de Lancelot.

El anciano lleva al joven caballero alrededor de la Mesa Redonda, hasta la única silla vacía. Levanta la rica tela que la cubre. Ahí, en el respaldo, en letras de oro, aparecen las palabras «Este es el asiento de Galahad». Todo el mundo se maravilla ante esto, ya que conocen el Siege Perilous y seguramente hayan visto a hombres ser destruidos por él.

—Sir —dice el anciano—, este es vuestro lugar. —El joven se prepara para sentarse. Todo el mundo en el salón contiene la respiración. Se sienta. No sucede nada. Todos espiran y un leve murmullo de entusiasmo surge en el salón.

—Sir —dice el Rey Arturo—, sois bienvenido. Inspiraréis a muchos a buscar el Santo Grial y conseguiréis aquellas cosas que ningún otro hombre podrá.

Galahad se inclina desde su asiento y luego se vuelve al anciano.

—Señor —le dice al anciano—, podéis marchar ahora, ya que habéis hecho lo que se os había ordenado. Dadle mis saludos a mi abuelo y decidle que irá a verlo tan pronto como pueda.

El anciano hace una reverencia, se da la vuelta y se marcha. Fuera, en el patio, lo esperan escoltas y todos ellos se marchan cabalgando de Camelot.

—Ahora, sir Galahad —dice el rey—, debéis venir conmigo. —Y coge al caballero de la mano y lo conduce hasta la orilla del río. Conforme se acercan, las mujeres de la corte salen de su propio salón y se maravillan ante el hermoso

joven y hablan de lo que acaba de pasar. Junto a la espada flotante, el rey dice—: Sir, aquí hay una gran maravilla y buenos y justos caballeros han fallado al intentar sacarla.

—Eso no es una sorpresa, señor, ya que esta prueba está destinada para mí solo. Sabía que estaría aquí, por eso no traje espada alguna conmigo. —Pone su mano en ella, la saca sin problemas y luego la envaina—. Ahora está en un lugar mejor —dice—. Esta era la espada de sir Balin, el Caballero de las Dos Espadas, que asesinó a su hermano e hirió a mi abuelo, cuya herida todavía no se ha curado y no lo hará hasta que se complete la Búsqueda del Santo Grial.

—Recemos por que eso sea pronto —dice el Rey Arturo. Mira a los caballeros y damas reunidos y dice—: Creo que después de este día no volveremos a vernos aquí de nuevo, así que convoco una justa en la liza de Camelot para que siempre, de aquí en adelante, los hombres hablen de este día, en el que todos los grandes hombres del reino estuvieron juntos. Heraldos, preparad las listas. Caballeros, ¡armaos!

LA JUSTA DE LA BÚSQUEDA DEL GRIMAL

Al día siguiente, todo el mundo participa en la justa. Trátala como lo harías con un torneo: lleva la cuenta de la Gloria ganada y luego, al final, dúplicala debido al rey y la gran audiencia que ha asistido. Se le llama la Justa de la Búsqueda del Grial.

Galahad, incluso sin escudo, vence en justa a todos los que se enfrentan a él. A los únicos a los que no desmonta son Lancelot y Perceval, pero tampoco ninguno de ellos desmonta a Galahad. Después, todo el mundo puede ver a la reina hablando en privado con Galahad.

Cuando la justa ha acabado, es la hora de la misa y el rey, la reina y los caballeros se retiran para la ceremonia (se recibe una marca en Espiritual por asistir). Entonces, de nuevo, todo el mundo (caballeros y damas también) se retira al Gran Salón y toma asiento para comer.

EL EMPERADOR AYER LLEGA

—Sir Administrador, ¡servidnos vuestro banquete!

—Sí, mi señor —dice el senescal. Los cuernos en el patio resuenan anunciando a un importante personaje. El heraldo real entra por la puerta más alejada y hace otro anuncio:

—¡El Emperador Ayer, de la Corte Imperial de los Buenos! —Las trompetas vuelven a sonar y las puertas se abren. Por ellas entra un hermoso y atrevido chaval en ropas de campesino (aunque limpias y bien hechas).

Reconocer. Éxito = es el Emperador Ayer. Esta tirada solo la pueden hacer los caballeros jugadores que se hayan encontrado o hayan visto alguna vez a Robin Buenchico (en el Mercado de los Duendes, por ejemplo). Aun así, no piensan en él como en Robin, sino que piensan: «Oh, es el Emperador Ayer del Mercado de los Duendes».

Todo el mundo se pone de pie, incluyendo al rey (pero *excluyendo* a Galahad, que es ignorado). Robin se pavonea por entre la corte con orgullo, pareciendo decepcionado de que no haya mujeres para verlo. Alcanza el extremo y hace una solemne reverencia ante el rey, quien le responde con otra.

—Mi querido vasallo —dice el emperador—, es el momento de decir adiós. He venido aquí para anunciar que conseguir vuestro Santo Grial acabará con el Encantamiento de Britania. Abandonaremos vuestras tierras y volveremos a las hondonadas escondidas y a los páramos perdidos. Mi padre envía esta última bendición: desea «que la gente de Logres haya aprendido lo que se supone que tienen que aprender de esto». Amigos míos —gira rápidamente sobre un talón para mirar a todo el mundo—, adiós.

Todo el mundo se endereza, como si hubiera estado echando una cabezada, y mira con sorpresa a los de su alrededor.

—¡Este es realmente un día de maravillas! —dice el rey—. Sir Administrador, ¡servidnos vuestra comida!

EL GRIAL APARECE

Sir Constantine da la señal a los sirvientes que esperan en las puertas, pero de nuevo, antes de que puedan entrar, hay un tremendo *crash*. ¡Restallan truenos, retumban tan fuerte que incluso la Mesa Redonda tiembla! Todo el mundo salta de sus asientos. Un haz de luz intensa brilla sobre el salón, como si proviniera directamente del tejado. ¡Todo el mundo brilla! ¡Los caballeros están sorprendidos de lo hermosos y radiantes que parecen todos!

Espiritual. Éxito = sabes que esta es la luz del Espíritu Santo. Crítico = ¡te das cuenta de que estás viendo la luz inmortal del alma de cada persona!

Todo el mundo se queda sin palabras. Nadie (¡ni siquiera Galahad!) tiene la oportunidad de hablar a la luz de esta maravilla. Se escucha el dulce sonido de coros angelicales por la habitación.

El Santo Grial aparece flotando en la habitación. Rezuma paz y amor, e incluso aunque está cubierto con un brocado de color blanco puro, todo el mundo lo reconoce por lo que es. Maravillosos olores de incienso y especias llenan la estancia. Baja desde el centro del techo y a unos 15 pies del suelo deja de descender, se mueve hacia donde se sienta Galahad y se ciernen sobre su cabeza, bañándolo con su divino resplandor. Entonces dibuja un círculo sobre las cabezas de los caballeros de la Mesa Redonda, se mueve hacia el centro y elegantemente se desvanece, haciendo que la habitación se suma en la oscuridad.

No, en realidad no está oscuro. Solo es una luz normal, pero aun así parece oscuridad comparada con la luz del Santo Grial. El silencio reina.

Percepción. Éxito = ves que tu plato está ahora colmado con tu comida favorita.

—¡Gracias a Dios —dice Arturo finalmente—, por mostrarnos esta maravilla!

—Gracias a Dios —murmura todo el mundo.

LA BÚSQUEDA DEL GRIAL

Entonces Gawain se levanta y habla. Sus ojos resplandecen de emoción.

—Ahora hemos sido servidos por aquello que es más sagrado —dice—, pero a pesar de este milagro, ¡no hemos visto

el Grial! Su verdadera sustancia se esconde de nosotros ¡y soy uno de los que mañana se encaminarán en una búsqueda para verlo! Juro perseguirlo durante un año y un día y no volveré a la corte hasta que lo haya visto claramente, siempre y cuando sea valedor y capaz de tal gracia. Y solo si se me niega esta visión volveré.

Si algún jugador tiene una pasión de Amor (Dios) o Amor (Santo Grial), debe hacer una tirada contra ella. Si tiene ambas, utiliza el valor más alto. Éxito = sabes que tú también debes hacer el juramento.

Si falla, tira contra Religión (cristiano), si la tienes, con su valor dividido entre 5. Éxito = sabes que tú también debes hacer el juramento.

Si falla, tira contra Espiritual. Éxito = sabes que tú también debes aceptar el juramento.

Si falla, tira contra Honor. Éxito = sabes que tú también debes aceptar el juramento.

Por ello, prácticamente todos los caballeros de la Mesa Redonda en el salón se ponen en pie de un salto y hacen el mismo juramento.

Percepción. Éxito = Arturo parece descontento por esto.

Después de que todo el mundo haya hecho el juramento y parezca complacido de sí mismo, Gawain ve que el Rey Arturo parece apesadumbrado.

—¿Qué os aflige, tío? —pregunta.

—Ah, sobrino, vuestro voto es un golpe mortal para mí, ya que me habéis privado de los mejores y más verdaderos compañeros que un hombre podría encontrar. No creo que vuelva a ver a todo el mundo unido aquí de nuevo.

—Señor —dice Lancelot—, consolaos. Si morimos en esta búsqueda, será mejor que morir en cualquier otra parte, y la muerte es la única cosa de la que podemos estar seguros.

—Ah, Lancelot, el amor que tengo por todos vosotros, buenos caballeros, me hace lamentar este día. —Está llorando. El Rey se marcha del salón tristemente.

La Búsqueda empieza

Al día siguiente, los caballeros se reúnen en el patio para marcharse. Muchos asisten a misa, muchos van a confesarse para expiar sus pecados antes de partir. Y las damas de la corte empiezan a llorar también hasta que una de ellas (¿quizás la amada de uno de los caballeros jugadores?) grita:

—Entonces yo también iré en esta búsqueda para ayudar a mi amado y para presenciar su grandeza.

Muchas otras dicen que lo harán también, pero un caballero anciano y retirado, sir Baudwin, que una vez sirvió a Uther (¡!) y ahora es un santo ermitaño, se levanta. Todos los ojos se vuelven hacia él, en su raído hábito sagrado.

—Justos señores que han jurado esta búsqueda —dice—, estoy hoy aquí para traer la palabra de Nascien, el ermitaño, de que esta búsqueda nunca la cumplirá un caballero que vaya acompañado por su dama. Vuestro romance no es algo sagrado y os advierto de que nadie que no esté limpio de pecado nunca presenciará los misterios del Grial.

Se llevan reliquias de todo tipo de la catedral y de las iglesias cercanas para los caballeros que juraron sus votos. En primer lugar se las llevan a sir Gawain, ya que él fue el primero en jurar, pero el Rey Bagdemagus interrumpe la escena:

—Dejemos a aquel al que todos debemos seguir, el que es llamado el Mejor Caballero, que jure primero. Dejad que sir Galahad nos preceda y todos juraremos cuando él lo haga, ya que este es el modo en el que se hacen las cosas.

—Estáis en lo cierto —dice el Rey Arturo.

Así que sir Galahad jura perseguir la Búsqueda durante un año y un día y más si es necesario y no volver nunca a la corte hasta que aprenda la verdad sobre el Santo Grial si está en su poder hacer esto. Y luego sir Lancelot, luego sir Gawain y luego todos los demás.

Percepción. Éxito = ves que la reina hace gestos desde un balcón cercano. Lancelot también lo ve y se marcha a hablar con ella. Cuando todo el mundo termina de hacer su juramento, Lancelot aún no ha vuelto.

Percepción. Éxito = escuchas un murmullo y algunas risas. Al mirar alrededor, ves que era el grupo Orkney. Crítico = escuchas a sir Agravaine decir: «Bueno, algunos de nosotros serán más santos que otros», y sus amigos se ríen.

Sin embargo, la mayoría de las personas de la corte están tristes. Muchas mujeres están llorando por sus amantes y muchos sirvientes y escuderos lloran porque tienen miedo.

El Rey Arturo se da cuenta de que sir Galahad sigue sin llevar escudo y le urge a que coja uno.

—Señor —dice el joven caballero—, me haría daño a mí mismo si tomara uno de estos. Obtendré uno según disponga la aventura y estaré satisfecho con ello.

Al fin vuelve sir Lancelot, monta en su caballo y, sin mirar atrás, lidera a sus compañeros fuera del castillo. Mientras los caballeros avanzan por la ciudad, los ciudadanos se alinean en las calles, lamentando la pérdida de sus guardianes, que se marchan hacia el Reino de la Más Alta Aventura, y, sin embargo, diciendo adiós con las manos, tirando flores y deseándoles ventura.

Habiendo atravesado las puertas, los caballeros se dividen en grupos y va cada uno en una dirección, camino del sendero de la Búsqueda.

LOS QUE SE QUEDAN ATRÁS

En general, los caballeros de la Mesa Redonda han dejado gran parte de Britania sin liderazgo, ya que sus distinguidos miembros incluyen a los reyes más importantes, oficiales de corte y los condes y duques principales, así como los caballeros más valientes, los más aventureros y los más gentiles. Por ello, muchos reinos y condados más pequeños no tienen ahora un líder experimentado. No se reúnen consejeros experimentados con Arturo en Camelot ni en ninguna parte.

Como resultado, los abusones y los oportunistas abundan, los ladrones roban a placer, no se toman las decisiones necesarias y las cosas necesarias no se hacen. Los campesinos que eran reacios a servir a sus señores ahora no hacen nada, mientras que los rebeldes roban, queman y se exaltan de

otras formas en su reciente libertad. Todo el Estado feudal se tambalea ligeramente, a pesar de los mejores esfuerzos de los administradores y de las esposas de los terratenientes.

LOS QUE REGRESAN DE LA BÚSQUEDA

Muchos caballeros regresan de la Búsqueda mucho antes de un año y un día. Estos son los caballeros que no están en la Mesa Redonda y que no tomaron los votos más sagrados, sino los que se fueron por su cuenta, más bien como un capricho. Cientos de individuos lo hicieron, así como algunos monjes e incluso bastantes plebeyos.

Estos caballeros que no son de la Mesa Redonda participan en la Búsqueda con entusiasmo al principio, justan con todo el mundo y causan una gran molestia por todo Logres. Asimismo, en su pasión por destacar, estos caballeros suelen provocarse mucho daño entre ellos y también a los caballeros de la Mesa Redonda (muchos también lo utilizan como una excusa para eliminar enemigos que están lejos de casa), pero después de un estallido inicial de entusiasmo, la mayoría se van a casa en otoño, simplemente como si esta hubiera sido una misión típica, no la Búsqueda del Gran Santo Grial, pensando: «Tengo trabajo que hacer. Sé que nunca lo voy a conseguir de todos modos, así que ¿qué importancia tiene?».

LA MUERTE DE GALEHOLT

Un buen día, el buen Duque Galeholt recibe a unos viajeros que vienen del sur y escucha que sir Lancelot ha muerto. Está noticia le duele, literalmente, ya que primero pone cara de sorpresa, luego de horror y dolor y luego se lleva la mano al corazón. Un profundo dolor se refleja en su rostro y cae del trono, muerto.

No tiene herederos y no había nombrado un sucesor. Su pequeño imperio está formado por muchos pueblos y lugares que solo se mantienen unidos por el poderoso duque. Cuando estas noticias llegan a estas partes de su antiguo reino, los diversos líderes hacen declaraciones de independencia y se preparan para conquistar a los otros, jurando que se convertirán en el próximo duque y que gobernarán sobre todos sus vecinos.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «La gente está deprimida en general porque todos los líderes se han ido. El Rey Arturo está melancólico, como siempre, y parece tan viejo y enfermo como nunca».

Salisbury: «Los caballeros que se han ido de viaje dicen que los reclutadores del Rey Mark están por ahí contratando mercenarios y prometiéndoles el mejor precio también».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

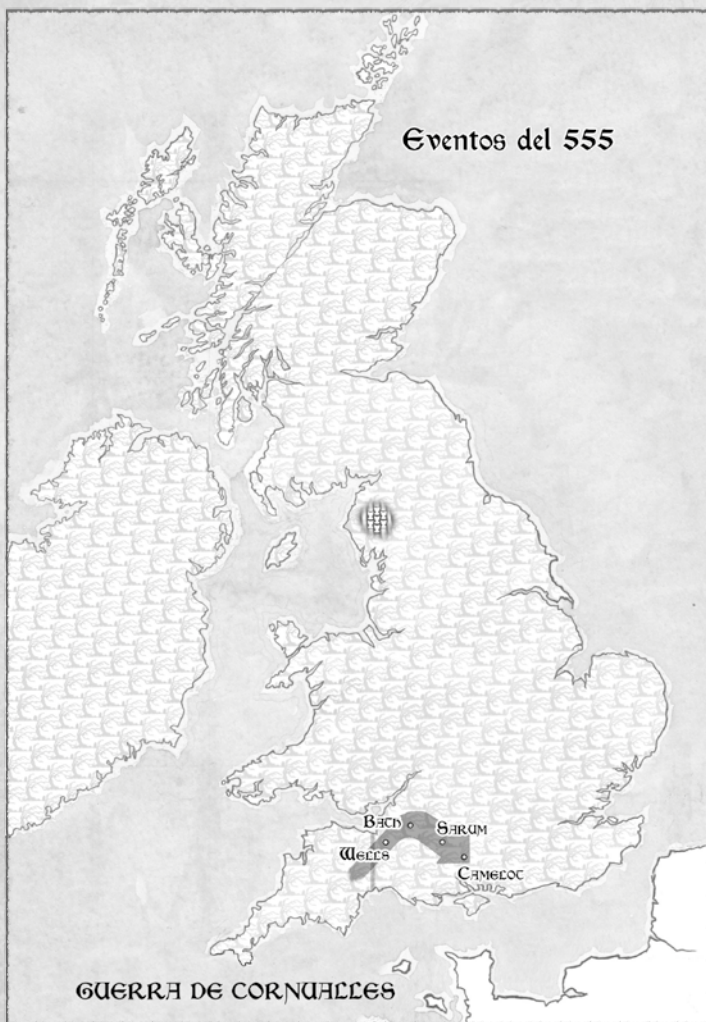
Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -3d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Islas Occidentales, Islas Largas, Dal Riada: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Kent, Essex, Wessex, Sussex, Nohaut: disminuye el ritmo de trabajo (+1d6).

Anglia, Soresstan: revuelta (+2d6).



Además, el director de juego debe determinar si los dominios de los caballeros se encuentran en el Yermo, que ahora cubre una parte considerable de Britania. Si es así, impón cualquier modificador aplicable.

Asimismo, este año puede afectarles la peste amarilla. Por cada posesión, tira 1d6.

Resultado d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5	Algunos enfermos	+5
6	Peste	+10

Año 555

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

La mayoría de los caballeros de la Mesa Redonda, los caballeros espirituales y muchos otros siguen ausentes de la corte. Se sabe que unos cuantos están cerca, pero deben aguardar fuera por sus votos.

Al contar las sillas sin nombres, se sabe que ya han muerto 15 caballeros de la Mesa Redonda en la Búsqueda.

COTILLEO

— ¡Invasores! ¡Creía que eso se había acabado para siempre! Oh, mi querido hijo, esto es lo que esperaba que nunca vieras.

— Y son los peores caballeros del mundo. ¡Pobres de nosotros!

— Por supuesto que son los peores caballeros, tonta. ¡Todo el mundo es peor que nosotros! Mark nos odia y por eso su gente también. Todo el mundo nos odia. He oído que en su ejército hay extranjeros de todo el mundo, de África y Catay y Arabia y de las Antípodas.

— Bueno, al menos no son demonios y diablos. Los caballeros han atraído a esos a los páramos y a los yermos.

— Esperemos que sea verdad. ¡Pobres gentes!

— ¡Pobres todos! Me gustaría que esos caballeros estuvieran con nosotras. Quiero decir, esos caballeros que se han quedado son todos buenos y bravos, estoy segura, pero no son Lancelot ni Gawain ni Gareth. ¡Ese Santo Grial no nos ha traído ninguna bendición!

NOTICIAS

Todos los Grandes Caballeros están fuera en la Búsqueda del Grial.

CONVERSACIÓN REAL

«Es el momento de que todos los caballeros presentes recuerden a su rey, su señor y su familia. Un vil enemigo está avanzando hacia nosotros. Preparaos al máximo para evitarlo».

INTRIGA

Sin los Grandes Caballeros del reino, hay poca esperanza contra los ejércitos de Mark, excepto refugiarse e intentar resistir los asaltos y asedios.

Ginebra está segura de que al final Lancelot vendrá y los salvará.

MORDRED DICE

Mordred está fuera en la Búsqueda.

PROGRAMA DE TORNEOS

En tiempos de guerra no se patrocinan circuitos de torneos. Sin embargo, todavía se podrían celebrar algunos torneos comarcales en aquellos lugares que no se han visto afectados por la Búsqueda del Grial todavía. De ellos, la mayoría son muy poco importantes.

Ver la aventura DUALIDAD DE TORNEOS.

EVENTOS

A lo largo del verano, varios caballeros vuelven a Camelot con sus relatos de aflicción, miseria y fracaso. Nadie se sorprende por el regreso de estos hombres, ya que ninguno de ellos es particularmente devoto o reverente. Los del clan Orkney, incluidos Mordred, Agravaine y Gaheris, simplemente holgazanean en Stirling, en Lothian. Entre otros de los que regresan se encuentran cortesanos nada inspirados como

Tor; caballeros terrenales como Sagremor le Desirous y Dodinas le Sauvage; y algunos de los viejos caballeros, como Lucan de Butler y Bedivere, todos los cuales están en Camelot durante las aventuras de este año ayudando al rey.

Sin embargo, para otros, la Búsqueda continúa. La mayoría de los caballeros, especialmente los Grandes Caballeros, siguen fuera en este momento.

DONCELLAS LIBERADAS

Nota: Ver la aventura EL CASTILLO DE LAS DONCELLAS.

Un evento a tener en cuenta que ocurre por todas partes es la aparición de muchas damas en los caminos que se dirigen a casa sin escolta. Se alegran de aceptar escoltas, por supuesto, y esto puede, al menos temporalmente, tentar a algunos de los buscadores para que se alejen de la Búsqueda del Grial. Todas estas mujeres fueron liberadas recientemente del Castillo de las Doncellas. Están extremadamente contentas por estar de camino a casa, libres al fin. Algunas han estado prisioneras durante más de siete años.

Muchos caballeros aprovechan esta oportunidad para acompañar a las mujeres con seguridad hasta sus padres, hermanos y esposos. Después, aceptan la hospitalidad y se quedan un tiempo, y poco después deciden abandonar la Búsqueda del Grial cuando oyen que hay guerra en Camelot contra los cónicos.

GUERRA EN LAS ISLAS OCCIDENTALES

La guerra y las incursiones son constantes entre los antiguos vasallos del Duque Galeholt. Los irlandeses, los pictos, los crui-thni, los atecotti, los Saqueadores del Mar y los britanos de sus antiguos dominios han tomado las armas, tanto para seguir siendo independientes de sus vecinos como para conquistarlos. Todo el mundo está contratando mercenarios.

EVENTO: INVASIÓN CÓNICA

Fuentes: *Prose Tristan*, *Roman du Graal*, etcétera. La historia del ataque del Rey Mark a Camelot no aparece en Malory ni en ninguna de las fuentes que se pueden leer en inglés. Sin embargo, se incluye aquí porque es una gran aventura para los muchos caballeros que se han quedado en sus casas o los que han vuelto a ellas.

Personajes: El Rey Mark y sus ejércitos; cualquier caballero que no esté en la Búsqueda del Grial puede participar en esta guerra. Si los caballeros jugadores han oído hablar del ataque cónico, pueden volver a Camelot para ayudar al rey, pero hacer esto los saca de la Búsqueda (muchos caballeros que han escuchado la noticia piensan que es solo una mentira que han difundido aquellos que quieren que la Búsqueda fracase).

En la mayoría de la historia es sir Galahad, acompañado de Palomides, Esclabor y Arthus el Pequeño, quien rescata Camelot. En tu campaña, sin embargo, son los caballeros jugadores quienes pueden tener la oportunidad de este honor.

Nota para el director de juego: Ten en cuenta que este evento está vagamente guionizado para que los caballeros jugadores puedan inventar todo tipo de planes para estorbar, ralentizar o detener el avance de Mark. Déjalos y luego reacciona como lo haría el Rey Mark.

Acción: Es improbable que los caballeros jugadores sepan algo sobre algunas de las siguientes cosas. Podrían enterarse de algunas después.

El ejército del Rey Mark empieza entrando en Somerset. El rey de este lugar, Cadwy, se niega a ayudar a Mark, pero también sabe que es inútil enfrentarse a él en una batalla abierta. Tampoco puede abandonar sus tierras, así que los ciudadanos y los soldados a pie se retiran a las fortificaciones de Wells y Bath, mientras que Cadwy lleva a su ejército a los pantanos. Allí son prácticamente invulnerables y desde ahí pueden hacer incursiones contra los cónicos por la retaguardia.

Cuando el ejército cónico llega a la ciudad de Wells, una parte de él rápidamente se despliega alrededor de la ciudad, mientras exploradores y grupos de caballeros siguen avanzando para bloquear los refuerzos. Se despliega algún equipo de asedio, pero uno de los objetos en particular es extraño. Desde lejos, el artilugio es un gran tubo negro hueco abierto en un extremo. Mide unas 50 yardas de largo y 10 pies de diámetro en la boca. Está sobre una enorme estructura de madera montada sobre 10 pares de grandes y vigorosas ruedas de carro. 20 bueyes tiran de él, repartidos en filas de 4. Una vez que lo colocan en posición, justo por detrás del alcance de las murallas con arco, se desata a los bueyes y una verdadera legión de soldados con paveses se adelantan y forman delante de él.

Un heraldo a caballo se acerca y pide que rindan la ciudad. La guarnición lo desafía. El heraldo los advierte de que una gran magia destruirá a los enemigos de Mark, pero el comandante de la guarnición no cambia de idea.

El primer día, se construye una estructura detrás del extraño artilugio. Los ingenieros predicen que es para empujar el artilugio hacia delante, dado que todavía tiene ruedas. Al día siguiente, unos hombres ponen voluminosas cargas en el tubo gigante. Uno de ellos se mete sigilosamente en él llevando esos paquetes y los deja dentro. Finalmente, 20 forzudos empujan por el tubo una piedra gigante con un palo.

Al tercer día, entre muchos trabajadores empujan el tubo hacia delante, mientras que los que llevan escudo los protegen de las nubes de flechas de los defensores. Las bajas se reemplazan rápidamente. Los arqueros cónicos y los ballesteros contratados disparan contra la ciudad. Al anochecer, el gran artilugio está a unas 100 yardas de la puerta.

Al día siguiente, una compañía de figuras con túnica se reúne detrás del tubo gigante. Hordas de *kerns* irlandeses y mercenarios franceses se agrupan cerca, justo fuera del alcance de las flechas, pero ni cerca ni detrás del tubo de metal, cuyas ruedas son retiradas. Cruje mientras se coloca en su estructura. Comienzan a escucharse unos cánticos de las figuras con túnica y de otro grupo de lo que parecen sacerdotes (a juzgar por su atuendo al menos) canta a lo lejos. Las tropas cónicas cercanas se tapan las orejas y se vuelven de espaldas a la ciudad. Los cánticos se escuchan cada vez más fuertes y un hombre empuja una antorcha ardiendo por la parte trasera del tubo.

Al principio no sucede nada. Después, tras unos pocos latidos de corazón, se desata un completo infierno. Diez truenos rompen los oídos de todos los que están cerca y un fognazo

surge del extremo del tubo. Inmediatamente, las puertas de la ciudad quedan reducidas a astillas, al igual que todos los edificios 20 yardas por detrás de esta. Todo se queda paralizado por un momento mientras la gente recupera su oído, su equilibrio y su sensibilidad.

Entonces, alrededor de toda la ciudad, hordas de infantes asaltan las murallas para acorralar a los defensores, pero el ataque principal está en la puerta. Cientos de guerreros irlandeses y galeses cruzan corriendo la entrada destrozada y prácticamente sin oposición dado que el ruido y la sorpresa han aturdido a los defensores y muchos yacen destrozados y ensangrentados. Los saqueadores entran en la ciudad, matan y roban y en solo unas pocas horas la ciudad está infestada de los mercenarios de Mark. La propia fortaleza es tomada antes de que los defensores puedan guarnecerla adecuadamente. La rapiña y el pillaje continúan durante todo el día y toda la noche, se provocan muchos incendios y miles de ciudadanos son pasados a cuchillo.

Unos pocos observadores en las colinas consiguen escapar e intentan avisar a Bath, pero se encuentran con que la ciudad ya está rodeada. Es imposible entrar. Intentan llevar el mensaje algo más lejos, a Salisbury, pero se encuentran con que los pocos caminos que hay a través los bosques ya están abarrotados de tropas córnicas. Los mensajeros se esconden en los bosques, esperando evitar a los exploradores y *hobilar*s que están por todas partes.

Cuando el equipo de asedio de los córnicos rodea Bath, el comandante del ejército del Rey Mark pide que la ciudad se rinda. Bombardean la ciudad con las cabezas de las cientos de víctimas de Wells. La ciudad, cuyos habitantes saben que Wells ha caído en un tiempo increíblemente corto, se rinde bajo la condición de que no sean saqueados. El capitán mercenario acepta su rendición, pero cuando sus tropas entran para ocupar la ciudad, la saquean y rapiñan a pesar de la promesa. El ejército del Rey Mark avanza a lo largo de los caminos hasta Salisbury.

INCURSIÓN DE SECUESTRO

Después de que Bath haya caído, mucho antes de que ninguna noticia de la invasión llegue a Garloth, una pequeña flota desembarca en una estrecha playa de la costa de Garloth y descarga una banda de caballeros, engualdrapados como si fueran a un torneo. Se reúnen en la orilla, luego se encaminan directamente hacia Joyous Garde, que está cerca. El Rey Mark lidera a los caballeros. Tras ellos cabalga sir Dawit, un caballero etíope de gran renombre contratado por el Rey Mark para que lo proteja a cambio de una buena suma.

Una segunda flota desembarca y descarga otra banda de sajones mucho más numerosa, liderada por un hombre ancho llamado Aethelbeht, que sigue a los caballeros. Por último, una tercera flota desembarca y de ella sale una banda de hunos, con sus pequeños ponis. Liderados por sir Andred, la mano derecha de Mark, siguen a su vez a los sajones.

Todas las puertas del castillo Joyous Garde están abiertas para los visitantes y granjeros que vienen a diario y nadie se sorprende de ver a otra banda de coloridos caballeros que cabalgan adentro del patio del castillo y desmontan. Los residentes están más desconcertados cuando los visitantes no

hablan con nadie en absoluto pero se dividen en dos grupos. Uno se dirige al torreón de la puerta y el otro directamente a la torre del homenaje.

Cuando el portero de la torre del homenaje intenta detenerlos, lo asesinan. Los caballeros estruendosamente irrumpen directos a través de la torre del homenaje tan rápido que a los residentes no les da tiempo a enfurecerse o sorprenderse. Si alguno intenta detenerlos a la fuerza, sir Dawit lo mata y tira su cuerpo a un lado. Eso, por supuesto, hace que todos los demás griten y huyan, pero nadie puede hacer frente a los caballeros. Irrumpen en la planta de arriba buscando el dormitorio de Isolda entre los aposentos privados.

Todas las mujeres alzan la vista sorprendidas. Los caballeros irrumpen estruendosamente en el brillante interior del *solarium*, golpeando las ruelas y mesas, y aunque las mujeres gritan y huyen a la parte de atrás de la habitación, no hay lugar al que puedan ir ni nada que puedan hacer. El caballero aparta a las valientes chicas que defienden a la reina, pero un par de hombres agarran a Isolda y se la llevan, gritando, ante el Rey Mark.

— Es hora de ir a casa, mi amor — dice el rey.

Y la arrastran afuera de la cámara, hacia la planta baja. Hay ruido debajo, en el Salón Principal. Finalmente se ha avisado a la guarnición del castillo y ha venido al rescate. El Rey Mark le hace un gesto de asentimiento con la cabeza a sir Dawit para que vaya a luchar y se lanza contra los caballeros mantenidos cortando extremidades de hombres con la armadura completa y haciendo que todos los demás huyan.

Fuera, en el patio, otros soldados de la guarnición están intentando meterse en su propia torre de la puerta, que está defendida por varios caballeros córnicos. Una banda de sucios nómadas, todos mirando con curiosidad, entran a caballo en el patio por la puerta, que está abierta. Sir Andred, su líder, ve a Mark moviéndose hacia los hombres que están atacando la torre. Andred habla con el jefe de los hunos. Un momento después los hunos disparan flechas a los atacantes, quienes caen de las murallas y alrededor de la entrada. Los pocos supervivientes huyen aterrorizados.

Y por todas partes, hombres y mujeres gritan y corren por doquier dando portazos y cerrando puertas.

— ¿Dónde demonios está Aethelbeht? — Y al fin se ve a los sajones, trotando por el camino y entrando al castillo. Aethelbeht se pavonea delante del Rey Mark.

— ¿Qué queréis que hagamos? — pregunta.

— El castillo — dice el Rey Mark — es vuestro. Haced con él lo que os plazca. Nosotros nos vamos ahora y deseamos que la suerte de vuestros dioses esté con vosotros.

El Rey Mark, sus caballeros y la reina cautiva se van a caballo del castillo y descienden el camino hacia el sur. Los hunos los siguen, rodeando a los caballeros en un círculo protector. Toman las carreteras principales para viajar todo lo rápido que puedan, dejando atrás a cualquiera que esté herido.

Si se encuentran con cualquier caballero molesto justando, sir Dawit lo despacha sin bajar el ritmo.

Gancho para los jugadores: ¿Ven a este grupo corriendo por el camino? ¿Tienen la oportunidad de rescatar a la Reina Isolda? Es probable que el grupo del rey haya perdido ya algunos de sus caballeros y hunos, pero ¿cuántos quedan?

GUERRA EN SALISBURY

El Conde Robert se ha preparado para la guerra. Los castillos están bien aprovisionados y las guarniciones, armadas y listas. Se han enviado a todas las personas que ha sido posible a que se escondan en la campiña.

Las escaramuzas empiezan en cuanto las tropas córnicas entran en el condado, avanzando apiñadas por los pocos caminos que atraviesan el bosque. El Conde Robert ha enviado bandas de caballeros para que ataquen a los pequeños grupos que están avanzando. Los caballeros jugadores podrían encabezar estos grupos o estar juntos en uno.

Gancho para los jugadores: Escaramuza. Haz una única tirada de Batalla utilizando la tabla de Enemigos de Batalla (Invasión Córnica) que hay a continuación. Si los caballeros jugadores tienen éxito sucesivamente, pueden luchar cuatro escaramuzas antes del anochecer.

Enemigos de Batalla (Invasión Córnica)

Resultado d20	Enemigo
1	<i>Kerns</i> irlandeses
2	Arqueros irlandeses
3	Guerreros cámbricos
4	Arqueros de arco largo cámbricos
5	<i>Heorthgeneats</i> sajones
6	<i>Ceorls</i> sajones
7	Lanceros franceses
8	Ballesteros
9	Arqueros bretones
10	Lanceros bretones
11	Alabarderos bretones
12	Arqueros córnicos
13	Lanceros córnicos
14	Alabarderos córnicos
15	Caballeros irlandeses
16	Caballeros franceses
17	Caballeros mercenarios
18	Caballeros bretones
19	Caballeros córnicos
20	Caballeros córnicos ricos

Por la noche, los caballeros se retiran a Sarum. El conde está ahí, recibiendo informes de los éxitos y los fracasos. En general, el ejército córnico ha sido detenido, pero seguramente volverá con fuerza al día siguiente o poco después, una vez que hayan tomado todas las ciudades y castillos de Somerset.

El conde busca consejo sobre qué hacer. El Rey Arturo le ha pedido que retire todo su ejército y defienda Camelot, pero ¿debe hacerlo? Los caballeros jugadores, como nativos de Salisbury, pueden debatirse entre los deseos de defender su hogar o a su rey.

SIR DAMIC

Rasgos físicos distintivos: Extremadamente musculado.

Hogar natal: Etiopía.

Cultura: Copto.

Religión: Cristiano copto.

Hogar actual: Errante (mercenario).

TAM 17, DES 12, FUE 18, CON 14, APA 8; Velocidad 3; Armadura 16 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 14; Derribo 17; Puntos de Golpe 31; Velocidad de Curación 3; Daño 6d6; Gloria 6300.

Habilidades de combate: Daga 9, Espada 23, Lanza 19, Lanza de Caballería 28; Batalla 16, Equitación 24.

Habilidades: Cazar 15, Cultura Popular 12, Heráldica 10, Navegación 13, Percepción 16.

Rasgos: Casto 10, Clemente 5, Confiado 10, Enérgico 18, Espiritual 13, Frugal 10, Generoso 15, Honesto 19, Indulgente 11, Justo 10, Modesto 10, Prudente 10, Valiente 18.

Pasiones: Lealtad (señor) 12, Amor (familia) 16, Hospitalidad 16, Honor 13, Odio (caballeros britanos) 14.

Caballo: Destrero (8d6).

Las opciones se reducen a:

- ✦ Luchar en el campo, por supuesto, en abrumadora inferioridad. Sin embargo, el conde está en contra de esto, ya que seguramente sea suicida.
- ✦ Quedarse y hacer frente al asedio de Sarum.
- ✦ Abandonar Sarum e ir a Camelot (los jugadores tienen algo que decir en la discusión en este caso).
- ✦ Ir a por ayuda.

Por ello, aquí se separan cuatro posibles líneas de aventura. Sin embargo, la batalla en campo abierto es prácticamente suicida, por eso no está detallada. Las otras tres opciones pueden acabar en el mismo clímax.

Al final, la decisión sobre las tropas de Salisbury es de Robert, aunque tendrá muy en cuenta el consejo de los caballeros jugadores. Finalmente, sin embargo, elige quedarse en Sarum. Lo que sí hace es dar permiso a cualquier caballero de la Mesa Redonda o de los Compañeros de Arturo para que ayude al rey y permitir a los caballeros jugadores que lo deseen ir a buscar aliados, pero le ordena al resto que se queden.

Solo hay 20 millas de Sarum a Camelot. El artilugio infernal solo se mueve 4 o 5 millas al día y seguramente se retrase en el cruce del río Test otros 3 o 4 días. Eso es un total de entre 7 y 11 días, aproximadamente. ¿Cuántos días han pasado ya? ¿Cuál es a día de hoy el momento estimado de llegada? ¡Date prisa!

Buscar aliados: Primero, considera si alguno de los ejércitos de las familias de los caballeros jugadores está disponible.

Si es así, deben reunir estas fuerzas. La mayoría de los caballeros van a estar en otra parte, quizás en la Búsqueda del Grial, si son obedientes (la desobediencia en estas circunstancias hace que se reciba una marca de Cobarde y se pierda 1 punto de Honor).

¿Los caballeros tienen una buena relación con algún noble cercano? ¿Hay algún noble amigable cerca al que se pueda persuadir de que ayude? Los caballeros deben ir a esa corte y convencerlo a él en persona de que envíe alguna ayuda o quizás, al menos, de que les dé permiso a algunos de sus caballeros que podrían ofrecerse voluntarios para ayudar.

Los caballeros han buscado ayuda antes. Deben llevar a cabo el proceso y no reemplazarlo por un par de tiradas de dados. Utiliza la historia y la interpretación para hacerte a la idea de qué harán los señores a los que pidan ayuda.

¿Qué rasgos podrían utilizar los caballeros jugadores para convencer a sus potenciales aliados? ¿A qué historia pueden recurrir para conseguir favores o ayuda? Se puede recurrir a la historia familiar en el juego, a antiguas deudas y quizás a promesas de servicio o alianza. Cuando los caballeros jugadores encuentran aliados potenciales, el director de juego debe considerar también las relaciones en el pasado entre el señor y el Rey Arturo. Si son aliados, entonces ya se han reunido en Camelot. Si son enemigos, no se les debe alertar del peligro, ¡no vaya a ser que ayuden a Mark! Si no son enemigos, quizás los caballeros jugadores puedan persuadirlos. En cualquier caso, hay que darse prisa. Si el señor reúne a todos sus caballeros, seguramente le llevará días.

Los caballeros también pueden vagar por los caminos para encontrar a los buscadores del Grial que podrían ayudar. Las respuestas de estos compañeros pueden variar dependiendo de su actitud. Ten en cuenta que los Grandes Caballeros generalmente están demasiado lejos como para encontrarlos o son demasiado devotos como para distraerlos de su meta. Lancelot, Gawain, Gareth y los otros Grandes Caballeros no se pueden encontrar: están ocupados en algún otro lugar.

En el caso de aquellos que sí encuentren y que sean realmente devotos, incluso el peligro de su señor feudal no es suficiente para alejarlos de la Búsqueda. Para otros, sin embargo, quizás la Búsqueda se ha vuelto aburrida o difícil y están deseando dejarla. Se unirán (o quizás intentarán liderar) a los caballeros jugadores. Ten en cuenta que a menudo los caballeros jugadores encontrarán caballeros muy buenos a lo largo del camino, pero muchos estarán demasiado malheridos para ayudar.

Una vez que se ha reunido al grupo, deben encaminarse hacia Salisbury o Camelot, como decida el líder. Si es esto último, ve a «Aproximarse a Camelot».

EL ASEDIO DE SARUM

Al día siguiente, la avanzadilla vuelve vociferando a Sarum... Los cornicos han avanzado durante la noche y hordas de ellos ya están extendiéndose como una plaga por la campiña incendiando y saqueando. En el oeste se ven columnas de humo y se pueden ver masas de tropas desde las murallas de Sarum. Los últimos refugiados acuden en manada a la ciudad.

Los caballeros de Sarum queman todos los edificios que están fuera de las murallas de la ciudad para evitar que los

enemigos puedan usarlos como cobertura. Los portones se cierran y se atrancan. Los defensores guarnecen las murallas y observan cómo el ejército enemigo se acerca. El número de enemigos es enorme. Miles de hombres se acercan a la ciudad, rodeándola a cierta distancia. Otros pasan de largo, dirigiéndose al este hacia Camelot.

—Nunca había visto tantos desde Badon —dice un viejo veterano (quizás incluso un caballero jugador o un antiguo caballero jugador que estuvo allí).

¿Qué parte de la muralla defienden los caballeros? ¿Cómo se sienten?

Cuando anochece, la ciudad está completamente rodeada. Miles de hogueras salpican las llanuras. Un débil murmullo de voces surge desde la explanada y llega hasta la ciudad. Antes del amanecer, se oyen sonidos de movimiento y ruidos metálicos. Los centinelas despiertan a los defensores. Fuera de las murallas, las antorchas indican el movimiento. Se escuchan gritos de órdenes. Las tropas se están reuniendo.

El amanecer ilumina el cielo del este. Un sonido de trompeta, luego muchos más, y cientos de los arqueros de Mark disparan sus flechas hacia la ciudad en un tiro bien alto, para caer detrás de sus murallas. Cualquier disparo en respuesta parece lamentable.

ARQUEROS ENEMIGOS

Los caballeros jugadores deben luchar en las murallas, a menudo dando órdenes a un contingente de infantes. Para simular las dificultades y ventajas de la defensa, primero tira por la tormenta de flechas que llueve sobre los defensores.

Calcula en voz alta que los arqueros enemigos tienen una habilidad de Arco inicial de 18, pero las murallas del castillo le dan un modificador de -12 a su habilidad (por el VD de sus almenas). Sin embargo, su enorme número les da de hecho un modificador de +20, aunque, dado que no es una descarga prolongada, este modificador no se aplica. Por ello, la habilidad final de Arco del enemigo es 6, que debe usarse en la tirada enfrentada cada ronda. Tira una vez por ronda por cada defensor para ver si le dan.

Los arcos simples infligen 3d6 de daño. Naturalmente, la mayoría de las flechas simplemente rebotan en la armadura de los defensores, pero los infantes sin armadura o con armaduras ligeras pueden recibir heridas o morir por esta descarga.

DEFENDER LAS MURALLAS

De nuevo, hay un único resonar de trompeta, luego muchos más, después un grito ensordecedor mientras cientos de soldados traen grandes fardos de maleza para rellenar la zanja. Hombres con escaleras se precipitan hacia las murallas. La muerte trepa hasta Sarum.

Simular la defensa de las murallas es bastante simple. Primero, trátalo como si fuera una batalla en la que una única tirada de arma cubre la acción durante aproximadamente una hora. Para la primera ronda de batalla, los caballeros utilizan su habilidad de combate elegida, recibiendo un modificador de +12 por el hecho de que los enemigos se encuentran en una única fila trepando por escaleras desvencijadas y por ello no tienen la oportunidad de protegerse.

Los defensores utilizan pértigas para derribar las escaleras, jugar a «tirar piedras» a las cabezas de los atacantes y arrojar agua hirviendo sobre los enemigos (el aceite es increíblemente caro, si puedes siquiera conseguir tanto aceite, y el agua es igual de efectiva).

Después de un tiempo, sin embargo, los agobiados defensores sueltan sus pértigas para luchar, se quedan sin agua y sin piedras y los arqueros enemigos están lo suficientemente cerca de las murallas como para apuntar en lugar de solo lanzar lluvias de flechas (parte de su modificador de -12 desaparece. Tira cada ronda con una habilidad de tiro con arco de 2d6+6).

Unos pocos atacantes llegan a lo alto de las escaleras y luchan contra los defensores. Siguen sufriendo un modificador reflexivo de +5/-5 por estar más bajos que sus defensores y los caballeros no tienen por qué perder un combate como este. Pero en algunos lugares meros campesinos o lanceros heridos reguarnecen la muralla. Por ello, ocasionalmente, los atacantes abren una brecha en los adarves e intentan expandirla para permitir que más de sus hombres suban tras ellos. ¡Esto es por lo que están presentes los caballeros! ¡Deja que los plebeyos empujen escaleras!

De nuevo, utiliza rondas de batalla, ahora con habilidades de combate sin modificar.

Si todos los caballeros jugadores tienen éxito, expulsan al enemigo. Si no, algunos de ellos empiezan a avanzar a lo largo de los adarves y hay que eliminarlos. El director de juego puede desear implementar más combate normal aquí, una situación mucho más peligrosa y con una recompensa de Gloria basada en habilidades de combate.

Gloria: 25 por ronda (la descarga de tiro con arco cuenta como ronda). Se aplican los modificadores habituales (esto es, $\times 2$ debido a resultados críticos, etcétera).

FALLO

Si los atacantes realmente tienen éxito contra los caballeros jugadores, consiguen entrar en la ciudad, ir hacia las puertas y abrirlas. Los defensores deben retirarse hasta la siguiente línea de defensa, en este caso, al Castillo de Sarum, donde vuelve a empezar el proceso. Si los caballeros jugadores vuelven a fallar aquí, los supervivientes se retiran a la torre del homenaje. Si fallan aquí, son capturados o asesinados.

ÉXITO

Esta prueba es meramente un tanteo para ver lo bien defendida que está la ciudad. Si tiene un contingente de defensores completo, la defensa debe aguantar fácilmente tres rondas. Inmediatamente después, suenan trompetas para que cese el asalto y los atacantes se retiran cojeando fuera del alcance de los arcos y dejando el campo ante las murallas sembrado de sus muertos.

Luego empieza el asedio.

Las tropas empiezan a excavar defensas, se establecen campamentos suficientemente lejos y se emplaza equipo de asedio. Desde las murallas de la ciudad, los defensores observan todo esto y también ven masas de tropas simplemente pasando de largo, en dirección hacia Camelot. La mayoría del equipo de asedio se acarrea hacia allí.

Y luego, varios días después de que empiece el asedio, aparece lentamente a la vista el enorme tubo de hierro. Incluso con un numeroso tiro de bueyes, su movimiento es pesado, como si pesara más de lo que debiera.

Uno de los plebeyos de las murallas corre hacia su caballero al mando.

— ¡Esa es la cosa, mi señor! ¡Esa horrible cosa! ¡Es mágica! — grita alarmado —. ¡Tengo que contárselo al conde! ¡Vi esa cosa en Wells!

El conde escucha con atención y preocupación, luego le da las gracias y despide al plebeyo. Les pide a los caballeros su opinión sobre lo que hacer cuando el artillugio infernal sea arrastrado hasta sus puertas. Muchos de los caballeros no jugadores desean salir en espolonada contra esa cosa: «Si esto va a destrozar las puertas y dejar que las hordas entren de todos modos, muramos montados a caballo e intentemos destruirlo primero». Otros son más precavidos: «Siempre nos podemos retirar al castillo y a la torre del homenaje. Nunca serán capaces de llevar eso por la ciudad a tiempo para sacarnos de aquí».

El artillugio tarda un par de días en acercarse a la ciudad, pero para sorpresa y alivio de todos, no se gira hacia Sarum. En cambio, continúa su camino chirriando hacia el este, hacia Camelot. La mayoría del ejército también sigue ese camino. Ningún caballero se detiene en Sarum para ayudar con el asedio, tienen asuntos más importantes.

Pronto están fuera del alcance de la vista, camino a destruir Camelot.

¿LUEGO QUÉ?

El asedio es largo y aburrido. Claramente la acción principal se ha desplazado a otro sitio.

¿Algún caballero tiene la urgencia de actuar? Este es un buen momento para que se muestren los rasgos de Temerario. Los caballeros impulsivos quieren salir en espolonada y romper el asedio.

Alguien, si no lo hace un caballero jugador, dice que deben ir con Arturo y destruir la máquina infernal. Cuando se expresa esto en voz alta, todo el mundo debe hacer una tirada de Lealtad (Rey Arturo) enfrentada a Lealtad (Conde Robert). Todos cuya lealtad a Arturo gane añaden su voz a esta solicitud.

Al final, el conde acepta, pero dice que debe quedarse atrás para defender su dominio... Sin embargo, les concede permiso a otros caballeros para ir si lo desean.

LA ESOLONADA

Los caballeros que van a ir a ayudar a Arturo se preparan para su espolonada en el patio del mercado vacío delante de la puerta. Más allá de las puertas, el enemigo parece no haberse percatado de lo que está sucediendo dentro. Las puertas se abren y los caballeros cabalgan y se colocan en formación. Al verlo, el enemigo empieza a hacer rápidos preparativos para oponer resistencia.

El líder del grupo de los caballeros jugadores da la señal de avance y marchan al trote.

Enérgico. Fallo = haz una tirada de Perezoso.

Perezoso. Éxito = te quedas atrás y te pierdes la Primera Carga.

Algunas tropas estaban esperando esto y se alinean listas.

El director de juego debe tirar 1d20 tres veces en la tabla de Enemigos de Batalla (Infantería) en **Pendragón**, Apéndice 4, para ver qué grupos están cerca para oponerse a la espolonada. El comandante de los caballeros decide a qué grupo atacar.

Comienza esto como una escaramuza (ver **Pendragón**, Capítulo 6). Si algún caballero jugador está lo suficientemente malherido como para quedarse atrás o ser capturado, el resto puede detenerse y luchar el tiempo suficiente para rescatarlo. El objetivo principal es atacar y seguir adelante.

Una vez que los caballeros han superado la oposición inmediata, nadie les opone realmente resistencia y pueden cabalgar por los campamentos enemigos y salir a la campaña. Se dirigen hacia Camelot, que no está lejos, un largo día de dura cabalgata puede llevarlos hasta allí. Pero los enemigos están por los campos y en el camino y la opción es o cabalgar deprisa ignorando al enemigo y posiblemente encontrarse con una unidad de combate significativamente grande a lo largo del camino o tomar los caminos secundarios y senderos, lo que requiere dos días pero reduce las posibilidades de que se encuentren enemigos.

APROXIMARSE A CAMELOT

Cerca de la gran ciudad del rey, los caballeros entran en Harewoods, donde sin duda han cazado muchas veces, y alcanzan las afueras de Camelot hacia el final del día. Camelot está solo a 2 millas, pero muchas tropas enemigas están congregadas en las llanuras que hay entremedias. Los caballeros deben acampar durante una noche.

Al día siguiente, mientras deciden qué hacer, uno de los guardias llega corriendo:

—¡Nos han encontrado! ¡Están viniendo caballeros ahora mismo!

Todo el mundo termina de ponerse la armadura y se monta en el caballo, listo para la contienda.

Heráldica. Éxito = ¡los caballeros que se acercan son amigos!

Estos son otros caballeros que se han reunido de entre los aliados que han abandonado la Búsqueda del Grial para ayudar a su señor feudal. Se saludan y dan la bienvenida, pero precipitadamente. Los caballeros reunidos cabalgan decididos hacia la batalla.

Ve a la BATALLA DEL ARTILUGIO a continuación.

EL ASEDIO DE CAMELOT

Si los caballeros están en Camelot, entonces la acción es muy parecida a la de Sarum (ver «El asedio de Sarum»), pero modificada con diferencias locales. El encargado de la defensa es Gawain, mientras el rey y la reina miran desde la seguridad de su ciudadela.

El enemigo puede ser hostigado por grupos de caballeros conforme se aproximan, igual que en Sarum. Aunque esto solo los ralentiza y al día siguiente los ejércitos se reúnen delante de las murallas. Un asalto tantea las defensas, al igual que en Sarum, y los defensores los hacen retirarse. Pero muchas más tropas se reúnen y cavan extensas fortificaciones para albergarlos y

hostigar la fortaleza. Se colocan muchas máquinas de asedio alrededor de la ciudad. En un día empieza el bombardeo.

Camelot no es solo un palacio, sino una tremenda fortaleza. Aguanta el bombardeo inicial, y las catapultas y arbalistas de los defensores en lo alto de las murallas destrozan algunas de las máquinas de los atacantes. Pero se emplazan más para ocupar sus lugares y en cada puerta se reúnen más tropas.

Después de una semana, se ve algo extraño: una gran caravana de bueyes que tiran de un tubo de hierro negro hacia Camelot. Una caravana de carros, tirados también por bueyes, marcha por delante y por detrás. Cuando el enemigo fuera de las murallas lo ve, se levanta una ovación y luego las tropas vuelven al asedio.

—Ese es el artilugio infernal del que hemos oído hablar —dice Gawain—. El artilugio del Diablo.

El Rey Arturo convoca un concilio de sus mejores hombres. Solo hay una cosa que hacer: hay que salir en espolonada para destruir el artilugio si es posible. ¿Cómo? Nadie lo sabe.

BATALLA DEL ARTILUGIO

El artilugio infernal se está acercando a Camelot. Está rodeado por muchas tropas, incluidas las mejores disponibles de Cornualles y las mejores de todos los demás sitios que el dinero ha podido comprar. El Rey Mark espera problemas y ha colocado a sus tropas para defenderlo.

Pregunta a los caballeros jugadores cuál es su intención. Sus opciones son asaltar el artilugio, buscar el campamento de Mark y luchar por Camelot (así como lo impensable, como huir frente a este enemigo). Si utilizan el factor sorpresa, el enemigo necesita tiempo para reunirse y organizarse ante el asalto. El director de juego tendrá que juzgar las acciones y las consecuencias de esto.

Recuerda a los jugadores que sería sabio tirar contra una pasión apropiada para inspirarse si nadie lo dice.

Trata cualquier ataque al ejército de Mark como una escaramuza, dado que solo pequeñas partes del ejército del enemigo pueden movilizarse para lidiar con un asalto lanza en ristre de los caballeros jugadores.

DESDE FUERA DE CAMELOT

Si los caballeros jugadores están intentando llegar a Camelot, los exploradores los ven rápidamente y disparan flechas incendiarias hacia el cielo para advertir a los comandantes del Rey Mark. La avanzadilla no los pierde de vista y hacen tronar sus cuernos como si los caballeros fueran la presa en una cacería.

Los caballeros llegan a un lugar donde tienen ventaja. En la llanura se encuentran cientos de tiendas, miles de hombres, y en la distancia reluce Camelot. Ahí también, en esa zona, se encuentra el artilugio infernal. Bandas de caballeros forman entre las tiendas y líneas de arqueros se reúnen apresuradamente abriendo sus aljabas mientras los oficiales gritan órdenes.

¿Qué hacen los caballeros jugadores (o cómo aconsejan a su líder)? Pueden desear acabar con la amenaza del artilugio ahora. Es un territorio familiar para la mayoría de los caballeros jugadores, así que no pueden perderse.

Ve a «La lucha».

ESPOLONADA DESDE CAMELOT

Los caballeros se preparan en los patios y salen rápidamente para reunirse en el campo de torneo. Al tiempo que se reúnen, los guardias junto a las defensas de asedio dan la voz de alarma. Las tropas corren a los terraplenes del asedio.

No hay nada que hacer, salvo esperar mientras el resto de los caballeros se reúnen.

Enérgico. Fallo = haz una tirada de Perezoso.

Perezoso. Éxito = te quedas atrás y te pierdes la Primera Carga.

Las unidades se colocan en formación. El comandante que lidera la carga (seguramente un caballero de la Mesa Redonda) asiente y los cuernos dan la señal para avanzar al paso, luego al trote. Los caballeros avanzan. La resistencia es esporádica. Superan las primeras construcciones defensivas rápidamente, ya que el enemigo está sorprendido.

Después, los caballeros superan las defensas de asedio y entran en el campamento, en campo abierto o cerca del artillugio.

LA LUCHA

Carga. Después trata cualquier pelea como una escaramuza.

De cerca, el «artilugio infernal» del Rey Mark no es sofisticado, sino simplemente un feo cacharro de metal pintado de negro, al igual que la estructura de madera que lo sostiene sobre sus ruedas. Pintado en la estructura destaca un signo místico rojo y amarillo. Los enormes travesaños de la estructura de madera son todos de 1 o 2 pies de grosor. Las grandes y doblemente robustas ruedas de carro tienen 8 pies de altura.

Sea cual sea el objetivo, los caballeros deberían tener algún éxito. El enemigo no está preparado al principio cuando los caballeros galopan entre las tiendas y los asustados hombres. El primer par de rondas, la oposición es prácticamente nula y se gana Gloria fácilmente. Pero pronto crece la resistencia y los hombres empiezan a contraatacar. Se deben hacer tiradas enfrentadas. Los caballeros jugadores pueden ser heridos, con lo que se quedarán rezagados durante la lucha.

Si los caballeros atacan el campamento del Rey Mark o al artillugio infernal, finalmente se encuentran con caballeros habilidosos, armados y alerta, listos para matar a cualquier enemigo.

Lanza contra lanza, caballo de batalla contra caballo de batalla, los enemigos chocan. Entonces llegan al combate cuerpo a cuerpo. Deja que los caballeros se golpeen, espadas y escudos chocando, caballos relinchando y todo mientras los gritos de los heridos suenan bajo los cascos herrados.

¿Tienen algún enemigo córnico? (¿A lo mejor el abanderado César Piedra o algún otro enemigo recurrente? Este es un buen momento para que aparezca un enemigo de este tipo).

Para darle color, la batalla puede incluir la intervención repentina de nuevas tropas de cualquier bando. Quizás caballeros de Salisbury se abren camino luchando hacia Camelot para ayudar o el Rey Cerdic el Sajón (a quien Arturo trató bien) podría aparecer. Quizás más bretones y franceses aparecen a marchas forzadas tras desembarcar en Hantonne.

Improvísalo. Busca un buen momento para ir a «El final de la lucha».



EL FINAL DE LA LUCHA

La lucha debe acabar en algún momento dramático, ya que los hombres de Arturo están abrumadoramente superados en número y es imposible que simplemente maten a todo el mundo. Los caballeros jugadores tienen los medios para ser los personajes clave en esto. Señala el símbolo místico rojo y amarillo en el artillugio y luego pídeles que revisen en su hoja de personaje hacia el año 550 la aventura VISITA A LA CASA DE PIEDRA. Dale la oportunidad de que se den cuenta primero. Repite, si es necesario, la frase: «símbolo místico rojo y amarillo».

Tirada de Escudero. Éxito = tu escudero saca un brasero humeante.

Percepción. Fallo = hay un solo carro marcado con un signo místico rojo y amarillo. Éxito = hay muchos carros que también están marcados. Crítico = la gente que está cerca de los carros ve tu fuego y empieza a correr.

Obviamente, el objetivo es conseguir que uno o más caballeros prendan fuego a los carros y luego marcharse al galope mientras el fuego se extiende. Hay tiempo suficiente para advertir a los otros caballeros e incluso para que un cornetín anuncie la retirada. Todos los que vayan a pie deberían buscar una roca o un agujero donde esconderse.

Una vez que un carro estalla en llamas, la explosión resultante es tremenda y cualquiera que esté cerca se queda cegado y ensordecido, si es que no muere al instante. Partes de cuerpo, rocas y polvo salen disparadas en todas direcciones. Explosiones más pequeñas rasgan el aire, provocando destellos visibles incluso entre la enorme nube de polvo.



Sir Bors

Cuando el polvo desaparece, en la zona no queda prácticamente ningún enemigo en pie, pero lo que sí hay es un enorme cráter ennegrecido. El artilugio infernal se encuentra a su lado, con el cañón retorcido y la estructura destrozada y en llamas. Hay restos humanos en montones ennegrecidos o entre los escombros, que desprenden humo negro.

En la distancia, cunde el pánico entre el ejército córnico. La gran magia que el Rey Mark prometió que destruiría Camelot ha fallado. Los caballeros enemigos se retiran en buen orden, aunque un tanto apresurados. Todos los mercenarios han roto filas y están huyendo como muchedumbres aterrorizadas, esperando estar lejos cuando los caballeros de la Mesa Redonda tomen represalias por esta atrocidad.

Soluciones alternativas: Otras opciones pueden incluir atacar al Rey Mark y capturar o matar al perverso rey. Quizás los ejércitos simplemente luchan hasta el anochecer, los caballeros britanos se retiran a la seguridad de Camelot y este combate cuerpo a cuerpo continúa al día siguiente.

Quizás el Rey Arturo ordena a todo su ejército que salga de la ciudad en este momento, liderando él mismo como en los viejos tiempos, cabalgando galantemente delante de las tropas como punta de lanza. Sin embargo, ten en cuenta que hacer algo demasiado extenso después de la explosión puede parecer anticlimático. En cualquier caso, la lucha es mortífera y larga y muchos hombres buenos caerán.

Después: Se persigue y hostiga al enemigo en retirada. Sarum sigue necesitando ser defendida de los saqueadores y se deben recapturar los castillos y ciudades de Somerset. De nuevo, esto puede parecer anticlimático y en tal caso el director de juego debe hacerlo rápidamente (utiliza combates de una sola tirada cuando sea posible para ver qué sucede).

CORTE DE NAVIDAD

Real: «¡Triunfo! Dios nos ha bendecido con nuestra victoria. ¡Estamos más que complacidos por tener a los sabios e inteligentes caballeros que han destruido la magia infernal de Mark! Estos nobles caballeros, los héroes de Camelot, son mis estimados invitados este invierno».

¡Este es un motivo para reunir a la Mesa Redonda! Al rey le entristeció que algunos de los nombres de oro desaparecieran de ciertas sillas, pero ahora sabe que pronto aparecerán nuevos.

Intriga. Éxito = Ginebra está enfadada porque Lancelot no apareció en la batalla y no la rescató.

Salisbury: «Las granjas están en ruinas. Tendremos que racionar las reservas de comida severamente. Pero nuestra gente está viva».

MODIFICACIONES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Desafortunadamente, la invasión del Rey Mark y otros disturbios en la nación han acabado con el antiguo modificador de la Pax Artúrica. Además, debido a las luchas, los siguientes condados sufren los siguientes modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Clarence, Rydychan, Southport, Windsor, Londres; el norte de las Islas Occidentales, las Islas Largas, Dal Riada: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Salisbury, Silbury, Marlboro, Somerset: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Hampshire: la tierra ha sido desvalijada (+3d6).

Asimismo, el director de juego debe imponer cualquier modificador aplicable para el Yermo.

También este año puede afectarles la peste amarilla. Por cada posesión, tira 1d6.

Resultado d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5-6	Algunos enfermos	+5

Año 556

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Se sabe que han muerto unos 50 caballeros de la Mesa Redonda hasta ahora.

COTILLO

—Lancelot está muerto. Una serpiente salió de una mujer y lo mató.

—Espero que no... ¡Hay tantas noticias de esas! «Fulano de Tal o Menganito de Cual está muerto» y «Gawain ha matado a Ywaine y Perceval ha matado a Bors y Bleoberis ha matado a Gareth». De verdad, estoy agotada de llevar la cuenta de unos rumores tan espantosos.

—No salió de una mujer, salió de un vestido. Vio el vestido más hermoso del mundo exhibido en el bosque y lo cogió para la reina. Y mientras lo estaba mirando, un áspid salió de dentro y le mordió la mano.

—Y Morgana el Hada lo envió porque todavía lo odia.

—Gaheris vio el fantasma de su madre, ¿sabéis?, en el sendero una noche oscura. Le dijo que lo amaba y odiaba a la vez por haberla matado.

—Aglovale también vio a su padre muerto. Me enteré por su propio escudero. El Rey Pellinore le dijo que se confesara porque iba a morir pronto, así que lo hizo y así fue.

—Hay un valle entero lleno de fantasmas en Hertford. Hace frío allí, pero los muertos van a lo suyo ordeñando vacas y haciendo pan.

—Había un fantasma de un monstruo en Malahaut, unos magos sajones lo despertaron. Un dragón, o quizás una sierpe no muerta o algún grifo zombi. Algo horrible.

NOTICIAS

Cualquier noticia que se escucha es sobre la Búsqueda del Grial. Por ejemplo, la gente habla del Castillo de las Doncellas (en general, reitera algunas historias sobre lo que ha sucedido: Dinadan ha muerto y cómo, o Ywaine el Bastardo ha muerto, etcétera).

CONVERSACIÓN REAL

«El Rey Mark debe ser castigado. Ha atacado a su señor feudal de la forma más perversa. Valoraremos la posibilidad de invasión. Lleva impune demasiado tiempo».

INTRIGA

¡La búsqueda espiritual del Grial está causando estragos sobre el mundo material de Britania! ¡50 caballeros de la Mesa Redonda muertos!

MORDRED DICE

«Toda esta gente pasa demasiado tiempo confabulando contra el clan Orkney, escudriñando nuestro comportamiento y preparándose contra nosotros. Sería mejor que le echaran un ojo a Cornualles y a la gente como su rey».

PROGRAMA DE TORNEOS

El país está en crisis. No hay tiempo, dinero o vidas que malgastar en torneos.

EVENTOS

Este año, el tercero, la Búsqueda del Grial continúa. Se informa de muchos eventos extraños, como barcos multicolores que navegan de un lado para otro, muertos que se levantan de nuevo para luchar, etcétera. Algunos caballeros concienzudos, aquellos que son diligentes y fuertes pero no muy espirituales, vuelven a casa a lo largo del verano: Constantine, Griflet y Tristán entre otros.

EXPEDICIÓN DE CASTIGO A CORNUALLES

Sir Gawain está dirigiendo una expedición para atacar Cornualles. El ejército se reúne en Camelot y se pone en marcha, tomando el camino de Dorset y de ahí a Exeter. Ha pasado por los páramos cuando unos mensajeros lo alcanzan: hay invasores en Clarence.

Sir Gawain ordena que el ejército se dé la vuelta inmediatamente y marcha de vuelta hacia Cirencester. Sin embargo, un pequeño grupo no puede darse la vuelta, pues han aceptado un serio juramento de luchar contra Cornualles este verano. Estos siguen avanzando y se llaman a sí mismos los Arrasadores.

GUERRA CONTRA BRIAN

De manera completamente inesperada, es Brian de las Islas quien ha atacado Clarence, desembarcando en la desembocadura del río Severn. Su ejército asedia Gloucester y, cuando el duque reúne a sus tropas y entra en batalla, sus caballeros sufren terribles pérdidas. La batalla es confusa, algunos incluso se atacan entre ellos, y cuando intentan retirarse a la ciudad, el enemigo consigue entrar también (se sospecha que se ha usado magia, pero tiene poco fundamento).

Las fuerzas de Brian saquean Gloucester y los saqueadores se quedan ahí vaciando la ciudad y cargándolo todo en sus barcos mientras el ejército de Gawain marcha por los Montes Cotswold para atacar Cirencester.

El Rey en el 556

En este momento, aunque cronológicamente tiene 64 años, el Rey Arturo parece más un hombre de 90, demacrado y chocho. Su pelo ha desaparecido prácticamente y su barba es larga y fina. Necesita ayuda para desplazarse la mayoría de las veces.

TAM 7

DES 5

FUE 13

CON 8

APA 10

BATALLA DE CIRENCESTER

Gawain ha oído hablar sobre la magia utilizada contra las tropas en Gloucester. Solo desea ver lo que puede hacer Brian, así que deja a la mayoría de sus tropas fuera de la batalla (solo alinea una décima parte de sus tropas frente a la línea enemiga) y pide voluntarios para luchar contra un enemigo abrumador que tiene magia de su lado.

No se pierde Honor ni se reciben marcas en Cobarde por negarse. Sin embargo, todos los voluntarios ganan una marca de Valiente.

Duración de la batalla: 2 rondas.

Tamaño de la batalla: Mediano.

Comandantes

Sir Gawain (Batalla = 22)

Rey Brian (Batalla = 20)

Modificadores

Brian tiene ayuda mágica: -10 (para Gawain)

Gawain está muy superado en número: -5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga.

Ronda 2: Normal.

Después de la batalla

Vencedor: No decisivo.

Botín: Ninguno.

Gloria: 30 por ronda.

Gawain ve el daño que hace la magia del enemigo a sus hombres, así que pronto retira sus tropas. Sin embargo, después el resto de su ejército consigue expulsar totalmente a los forrajeadores y saqueadores evitando así algún daño a la campiña.

Más tarde, sir Griflet se une al ejército y Gawain le pasa el mando al antiguo y experimentado mariscal. Griflet hace lo que hizo Gawain.

Tras un asedio en punto muerto durante un mes, el ejército de Brian se retira de Gloucester, se monta en sus barcos y zarpa. Gloucester ha sido desvalijado completamente y también ha ardido una buena parte de él.

LA RENDICIÓN DE TRISTÁN

El Rey Mark ha recuperado a su esposa. Isolda se encuentra en el Castillo de Dore, confinada pero libre para vagar por dentro. La irrefrenable pasión que Tristán siente por ella lo impele a ir a su lado (este es el inconveniente de tener una pasión de Amor 35: eres un esclavo de la estupidez).

Tristán está devastado al enterarse de lo que le ha sucedido a Isolda. Primero monta en cólera, se arma y cabalga como alma que lleva el diablo hacia Cornualles. Afortunadamente, la Reina Ginebra lo detiene y lo convence de que se encamine de forma gentil y con humildad. Él consigue aceptar el consejo de la reina y cabalga desarmado al Castillo de Dore.

Consigue una audiencia ante el Rey Mark, que apenas puede contener su rabia en la entrevista. Tristán le recuerda a Mark todas las cosas buenas que ha hecho por el reino, sus vínculos familiares y feudales y la promesa que Mark le hizo al Rey Arturo, y al final confiesa que su experiencia en la Búsqueda del Grial lo ha cambiado. Para probarlo, ha venido desarmado y humilde para pedir gentilmente servir a su señor y a su hogar (ha sacado un crítico en su pasión de amor por Isolda, doblando su habilidad de Cortesía para ayudarle a convencer a Mark de su sinceridad).

Sin embargo, sir Andred, que posee ahora las tierras y los títulos que una vez fueron de Tristán, está consternado y acusa a Tristán de ser tres veces traidor a su corte y le dice que no merece perdón alguno. Tristán responde:

— Puedes quedarte mis tierras, primo. No lucharé por ellas.

De repente el venal Andred se queda en silencio, sonriendo.

— ¡Sí que has ganado sabiduría! — exclama.

El Rey Mark acepta permitir a Tristán que vuelva, aunque nadie está seguro de sus razones.

CORTE DE NAVIDAD

Real: «El regreso de tantos buenos caballeros es esperanzador y alentador, pero la ausencia de Lancelot y del resto todavía me preocupa. Demasiadas noticias de que están muertos, demasiado peligro entre nosotros... ¡Seguramente Lancelot esté muerto, si no, hubiera venido a ayudar!».

Salisbury: «Os puedo asegurar que el Rey Brian aún no ha acabado».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a la lucha, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Escavalon, Wuerensis, Salisbury: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Clarence: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Gloucester: la tierra ha sido desvalijada (+3d6).

Asimismo, el director de juego impone cualquier modificador aplicable por el Yermo.

Este año también puede afectarles la peste amarilla, aunque ya es mucho menos preocupante. Por cada posesión, tira 1d6.

Tirada d6	Efecto	Modificador de Mal Tiempo Inicial
1-4	No hay plaga	+0
5-6	Algunos enfermos	+5

Año 557

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Bors.

Perceval.

Lancelot.

Galahad.

Mordred y su banda, que se encaminan al norte.

Otros caballeros perdidos en la Búsqueda del Grial (incluidos casi la mitad de los caballeros de la Mesa Redonda).

COTILLO

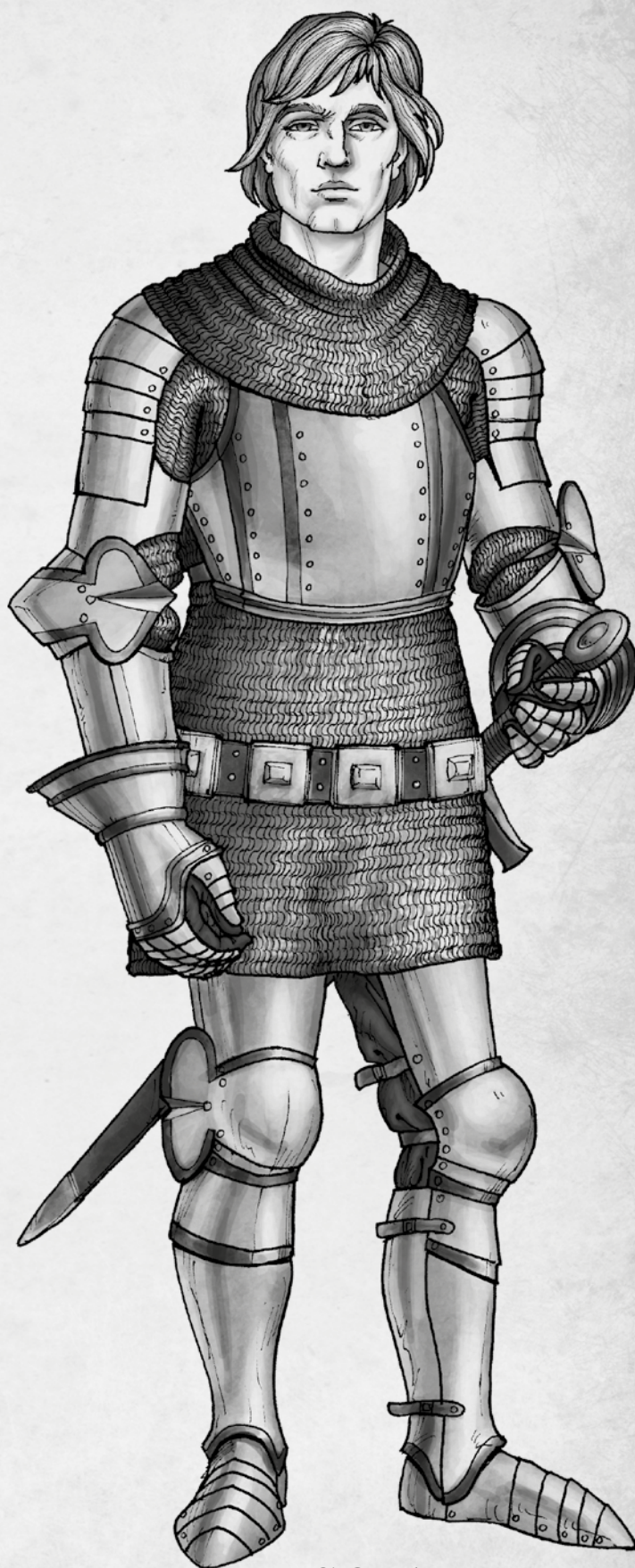
—Dejadme que os cuente: vuelvo a creer en Dios.

—Yo estoy tan feliz de estar viva. He escuchado que toda la isla está mejor ahora también. Todo ha vuelto a la vida porque alguien ha encontrado el Santo Grial. Al beber del cáliz, la tierra ha vuelto a la vida.

—Solo suposiciones. Nadie lo sabe seguro. De todos los que han vuelto, nadie ha dicho eso.

—Sir Aglovale oyó música, según dicen.

—Bueno, sir Aglovale está muerto y su espíritu puede oír lo que quiera. Bleoberis vio un extraño barco navegando por el mar también, otro caballero vio un caballo negro convertirse en un lobo y atacarlos. Todo maravillas, pero ninguna el Santo Grial.



EL REY EN EL 557

¡Otro milagro! La primavera no ha rejuvenecido a Arturo de verdad, pero las décadas antinaturales se le han borrado. Está más joven que el día anterior, más parecido a sus verdaderos 65 años: más vital, activo y consciente que en este mismo momento de la primavera pasada. Tiene más pelo, que de nuevo es de color plateado brillante, y su barba vuelve a estar perfectamente arreglada y recortada.

Aunque en cierto modo también parece más maduro y sabio. Tiene una apariencia muy distinguida, realmente, aunque quizás un poco delgado.

TAM 10

DES 13

FUE 17

CON 14

APA 14

Rasgos físicos distintivos: Noble porte, voz noble.

Sir Perceval

LA GERMINACIÓN

La mayoría de Britania lleva ahora varios años en el Yermo. La desolación ha reptado por los valles e inundado los campos, dejando a su paso bosques ennegrecidos, campos de cenizas y los gritos de los desolados y moribundos. El hielo y la nieve del invierno solo enfatizan la aridez en una tierra marchita de blancos y negros.

Ahora, de repente, llega la primavera. De pronto, como si todas las primaveras que habían estado retenidas en los últimos años se liberaran a la vez, el mundo vuelve a florecer y a estallar en brotes y flores. Los árboles echan hojas y florecen tan rápido que la gente jura que puede ver cómo crecen. Los campos vuelven a la vida y el grano que ha estado aletargado germina del suelo tan rápido que la gente hambrienta empieza a salivar pensando que tendrán pan para la hora del desayuno.

Por supuesto, en realidad tarda más tiempo, pero aun así los huertos pronto se llenan de comida y la gente se reúne en un alegre frenesí, riendo con deleite a veces frente a una simple cena de nabos, cebollas y col. Todo el mundo está complacido y quizás un poco asustado por la sobrenatural velocidad del regreso de la Naturaleza. Algunos piensan que solo es otro brote de energía feérica y buscan druidas y brujas para que los guíen en sus plegarias. Otros les dan las gracias Al que Murió en la Cruz. Nadie está seguro de lo que ha pasado, pero todo el mundo está agradecido.

Pero lo más importante es que la tierra vuelve a estar sana, desprovista tanto de la maldición del Yermo como de la relativa bendición del Encantamiento. Ha regresado a sus ciclos naturales, libre de magia.

— Bueno, ¡algo habrá sido!

— Y estamos contentas por ello. Sí, como he dicho, vuelvo a creer en Dios.

NOTICIAS

Tor: «Buenas noticias: ¡he escuchado que este verano va a haber un par de torneos!».

Griflet: «Tendremos que hacer algo para castigar a Cornualles por esta invasión. Me avergüenzo de haber estado ausente cuando mi señor me necesitaba y espero destruir a nuestro enemigo».

Gawain: «¡No más magia! Creo que estar de nuevo en el mundo de los hombres y las mujeres es un respiro. Sin duda, este es más placentero y menos peligroso».

Constantine: «No había visto la Mesa tan vacía en años. Me entristece, de verdad».

CONVERSACIÓN REAL

«La Búsqueda se ha acabado para la mayoría de nosotros. Ha sido una lucha orgullosa, una gran empresa que le ha costado mucho al reino. Enviamos nuestras plegarias para aquellos pocos que siguen desaparecidos, muchos muertos y quizás algunos todavía buscando.

El mundo de los hombres y de las mujeres se encuentra delante de nosotros. Acerquémonos a él con coraje, caballería gentil y honor».

INTRIGA

La salud del rey ha mejorado dramáticamente al mismo tiempo que la Germinación. Donde parecía anciano y chocho por la mañana, por la noche era más parecido a su antiguo yo, aunque en cierto modo parecía aún más maduro y sabio.

El rey y la reina, como siempre, están disgustados por la ausencia de Lancelot. Se ha informado de que muchos caballeros están muertos y otros están definitivamente desaparecidos, pero la ausencia de Lancelot trae una nueva inquietud a la pareja real.

MORDRED DICE

«Esta Búsqueda del Grial es la peor cosa que nos ha pasado nunca. Mirad las muertes sin sentido, el caos. Porque todo el reino acabará sumido en la confusión si esto continúa», ríe entre dientes.

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, el premio son 5 magníficos tapices de los palacios de los duques de Francia. Una noche se celebra un gran baile, una corte de amor una tarde y los vinateros patrocinan el evento de los Cincuenta Vinos de Francia, con un pabellón para probarlos todos.

Julio: Local, comarcal (se apuesta un rescate).

Agosto: Local (se apuesta la armadura), comarcal (se apuesta un rescate).

Septiembre: Local, comarcal (se apuesta un rescate).

Octubre: Local (se apuesta la armadura y el caballo).

EVENTOS

Todos menos los últimos de los buscadores llegan a casa. Todos están cansados y heridos, desmotivados por su fracaso, la mayoría cabalga los jamelgos que han reemplazado a sus orgullosos destreiros. Nadie ha visto el Grial.

Y nadie ha visto al último puñado de caballeros que siguen desaparecidos.

LANCELOT REGRESA

Sir Lancelot regresa a Camelot después de tres años y tres meses de ausencia. Todo el mundo está entusiasmado.

El Rey Arturo declara súbitamente un torneo en su honor, en el cual Lancelot actúa como juez (no participa).

Patrocinador: Rey Arturo.

Tipo: Estilo clásico, comarcal.

Equipos: Los caballeros de la Mesa Redonda contra todos los demás.

Premio: A elección del director de juego (aproximadamente de un valor de 10 £).

Eventos: Los normales.

Canon: Sir Gawain es declarado el Campeón.

Después: Durante el banquete, Lancelot explica algunas de sus aventuras en la Búsqueda del Grial con humildad y honestidad y comparte con todo el mundo las profundidades en las que se sumió, solo para ser redimido lo suficiente como para alcanzar la gracia de contemplar el Grial desde lejos.

Espiritual o Modesto. Éxito = sabes que está intentando ser humilde sinceramente, pero sabes que no es totalmente honesto.

Todo el mundo atiende, muchos de los jóvenes caballeros asombrados por escuchar *algo* humano salir de boca de su héroe.

LA GUJA MORDAZ

Tristán sigue deprimido en Cornualles, representando su papel de cortesano y campeón en público y poniéndole los cuernos al rey por la noche. Por eso una noche, cuando el rey está espiando a Tristán, en un momento en el que está desprevenido, Mark coge una «guja mordaz» y desde su escondrijo la clava en el cuerpo del caballero, la retuerce y le saca las vísceras. Con este golpe, el Rey Mark asesina a su sobrino Tristán y renuncia a lo último que le queda de amor propio y honor.

Isolda, aunque no inocente del todo, sigue siendo una dama y la esposa del rey, así que a ella no la ataca. No obstante, su destino está sellado, ya que su amor por Tristán era verdadero (aunque adúltero) e inmortal. Cuando él muere, seguramente ella también lo haga, y poco después.

Nota: Una versión del relato dice que ella estaba en los brazos de Tristán cuando el rey le dio el infame golpe y así, a las puertas de la muerte, los poderosos brazos de sir Tristán aplastaron la delicada vida de su amante. Otra versión dice que ella simplemente languideció lenta y dolorosamente, sufriendo cada día de vida en dolor y soledad hasta que expiró su último aliento, trayendo bendito alivio y unidad a los amantes solo en la muerte.

La mayoría de las versiones están de acuerdo en lo que ocurre después: el Rey Mark los entierra alejados para hacer cumplir en la muerte lo que no pudo en vida. Fueron enterrados en cementerios separados, en los lados opuestos de una iglesia. De la tumba de Tristán crece la hiedra, desde la de ella florece un rosal. Cada una de estas plantas trepa por dicha iglesia, cubriendo los muros y el tejado hasta que se encuentran, en lo alto de la capilla, donde las hojas y las ramas de cada una se enroscan y se enredan con las de la otra, de modo que los dos amantes están entrelazados de nuevo en su abrazo de amor.

LYONESSE SE HUNDE

La tierra de Lyonesse, cuyos beneficios mantuvieron a sir Tristán en la riqueza y la abundancia durante su larga y turbulenta carrera, no sobrevive a su muerte mejor que su amada. Cuando se entierra a Tristán, es como si la propia tierra se enterase del acto atroz de Mark y entonces intenta eliminarse a sí misma de un mundo sin amor, donde la perversidad como la del Rey Mark perdura mientras que el verdadero Romance es castigado.

Todos los animales de Lyonesse empiezan a berrear y a graznar alarmados, y las antiguas brujas y los sacerdotes de los pueblos tienen todos la misma visión de cataclismo. Sin em-

bargo, no hay tiempo para que huya la mayoría de la gente, solo hay tiempo para salvar a los que actúan rápido para coger niños y algunas herramientas y marcharse del lugar en carros con sus miserables posesiones.

La tierra empieza a vibrar y un gran rugido surge de ella como si estuviera llorando a los amantes. En la playa, donde el mar se encuentra con la tierra, las aguas empiezan a hervir y a alzarse como un muro. La tierra ante ellas se hunde, cae como una anciana cuyas rodillas se han rendido. La tierra se hunde, el agua salada avanza deprisa y anega todo lo que una vez perteneció a sir Tristán.

«Ahora Lyonesse se ha ido, toda ella, bajo las aguas. Todavía pueden verse algunas de sus partes en esos raros días en los que las aguas están claras, si navegas en las aguas poco profundas y miras por la borda. Hay cimientos, paredes rotas y los postes de los muelles, cada uno es un recuerdo eterno de la antigua tierra del Romance».

BRIAN HACE UNA INCURSIÓN EN CHESHIRE

En Cheshire, la flota del Rey Brian desembarca y saquea la campiña durante semanas. Según se aproxima el ejército de Arturo, Brian se retira con su botín. Después, saquea todo lo que encuentra de camino a la costa occidental.

CORTE DE NAVIDAD

Todos siguen en una especie de aturdimiento por la Germinación, felices por la retirada del Yermo y embelesados por tener el estómago repleto. La enfermedad ha remitido. En comparación con solo un par de años atrás, la vida es tan fácil que parece casi como si los viejos tiempos hubieran regresado.

Mordred: «¿Visteis cómo lo miraba la reina? ¿Mira a algún otro de ese modo? Desde luego, ¡al rey no! Y luego nos viene con toda esa basura devota y santurrón. “Renuncia y penitencia”... ¿A quién se cree que está engañando?».

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Este año no hay peste amarilla. Además, gracias a que la Germinación ha generado tal explosión de crecimiento, todas las tierras en Britania reciben un modificador de -20 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, sin embargo, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Cheshire, Listeneisse, Cambenet, Gallowey: la tierra ha sido saqueada (+1d6).

Aventuras del Período de la Búsqueda del Grial

Sir Galahad necesitó tres años para completar la historia, igual que sir Bors para llegar a casa e informar de ello en Camelot. Cada año, las aventuras para los caballeros de la Búsqueda del Grial se vuelven más difíciles. Cada año, más caballeros vuelven a Camelot, muchos de ellos informando sobre las sepulturas y tumbas de los otros.

Recuerda que los caballeros deben vagar y no ir a sus señoríos ni a casa de sus señores o amantes mientras están buscando.

ESCENARIOS

Varios factores sobrenaturales afectan al terreno sobre el que viajarán los caballeros de la Búsqueda. Dos de estos factores, el Encantamiento y el Yermo, han estado sucediendo desde hace bastante tiempo. El tercero, la Glorificación, es el resultado de la propia Búsqueda del Grial.

EL ENCANTAMIENTO

Durante este tiempo, el Encantamiento de Britania se ha liberado y propagado por toda la isla, incluso por las tierras pobladas por humanos. Pueden ocurrir raros sucesos feéricos en cualquier lugar, al igual que aparecen criaturas extrañas y mágicas por todas partes.

Sus efectos también pueden cambiar al propio terreno. Una persona puede encontrarse en el borde de un precipicio donde normalmente había una llanura, o una playa o incluso cruzar una cordillera de montañas sobre lo que era un camino fácil y pavimentado.

En cuanto a los elfos, muchas de sus acciones se deben a su desesperación. Saben que si se encuentra el Santo Grial, el Encantamiento se detendrá y el contacto entre el mundo de los humanos y el de los elfos disminuirá, incluso se romperá. Por ello, estos seres feéricos que quieren mantener el contacto con los humanos (generalmente la Corte Lumino-sa) trabajan para detener a los buscadores del Grial, mientras que los que quieren romper las relaciones trabajan para ayudarlos.

EL YERMO

Listeneisse, la tierra del Castillo del Grial, ha sido devastada por el Yermo durante 40 años, desde que en el 514 sir Balin abatió al Rey Pellam. Después del primer fracaso de Perceval, las tierras desoladas empezaron a expandirse y ahora afectan a la mayoría de Britania.

Enormes áreas están severamente afectadas, con arroyos secos, bosques muertos y gentes demacradas y desamparadas. Estas regiones de gente desesperada y hordas hambrientas forman parte del escenario de la Búsqueda del Grial, y dice la profecía que quien complete la Búsqueda romperá esta maldición.

Ver el Capítulo 5 y también la sección del Yermo al principio del Capítulo 8 para ideas y eventos sobre este tema.

GLORIFICACIÓN

Aparecen muchas cosas extrañas y maravillosas debido a que el Grial se ha mostrado. Esto no son tendencias generales en el paisaje, como lo son el Encantamiento o el Yermo, sino acontecimientos o personajes únicos. También parece haber una plétora de ermitaños de túnicas blancas que se encuentran en los bosques de Britania...

TENTACIONES

La Búsqueda del Grial es una gran prueba de tentaciones terrenales. Sea lo que sea que desee o necesite un caballero, se le ofrece. El director de juego debe echar un vistazo a las

hojas de personaje y preparar cosas específicas para intentar tentar a los caballeros jugadores y alejarlos de la Búsqueda.

Cuando sucumban a la tentación terrenal, algún monje o ermitaño estará cerca para escarnecerlos y explicarles por qué no son aptos para encontrar el Grial. Tal experiencia es la habitual para los caballeros que están en la Búsqueda.

AVENTURA: EN EL CAMINO

Momento: Cualquiera.

En todos caminos siempre aparecen caballeros que retan o que justan, muchos de ellos lanzando ataques generalmente sin avisar demasiado.

CABALLERO NEGRO I

Este caballero negro siempre aparece en el camino galopando hacia el grupo. Lucha solo de esta manera: siempre cabalgando hacia delante tras un único ataque de lanza. No se le puede derribar de su caballo, ni tampoco parece morir ni siquiera por golpes decisivos. Simplemente grita, ataca y se marcha.

Estadísticas: Como un caballero normal, pero con Derribo 150 (efecto mágico), Lanza de Caballería 25 y un caballo de batalla (6d6).

CABALLERO NEGRO II

Este caballero negro, siempre callado, puede ser derribado del caballo, tras lo cual lucha a pie. Su espada dice en voz alta: «Lucha conmigo». Si es derrotado, pedirá clemencia y también la ofrecerá si gana.

Estadísticas: Como un caballero viejo, pero con Lanza de Caballería 25 y Espada 18 y un corcel (5d6).

CABALLERO NEGRO III

Este es el caballero negro asesino, que ni pide ni da cuartel. Tiene un destrero negro que además lucha.

Estadísticas: Como un caballero notable, pero con Lanza de Caballería 25, Espada 20, Maza 18 y un destrero entrenado para la batalla (8d6 de carga de lanza): Pezuña o Pisotear 15 (5d6 de daño).

CABALLERO ANGELICAL

Este es, de hecho, un miembro de la hueste celestial que se aparece como un caballero para retar a alguien. Estos seres normalmente protegen los lugares cristianos sagrados durante la Búsqueda del Grial. A menudo aparecen borrosos o brillan tanto que dejan medio ciegos a sus oponentes, pero algunas veces pueden verse como hermosos hombres en ondeantes trajes blancos, llevando solo un escudo blanco y una lanza de caballería o espada, pero sin armadura alguna.

En realidad no son seres vivos, sino autómatas creados solo para llevar a cabo su tarea de luchar y no son para nada imaginativos. Son capaces de desvanecerse en la nada si se confunden demasiado o si sienten que han cumplido su misión.

Estadísticas: Como un gigante pequeño, pero con todas las habilidades de Combate a 39 y un caballo de batalla celestial (10d6). Sin embargo, estos caballeros tienen un poder especial de Ser Derrotados por Caballeros Cristianos: en

cualquier contienda contra un caballero religioso cristiano, el caballero angelical siempre pierde con gracia, sin infligir ningún daño.

Gloria: 250 incluso si el ganador es un caballero religioso cristiano.

CABALLERO ARDIENTE

Este caballero aparece completamente en llamas o incluso hecho de fuego. Solo acercarse a él hace que un hombre se queme.

Estadísticas: Como un caballero viejo, pero cualquiera que se acerque lo suficiente para luchar también recibe 6 puntos de daño por ronda, sin ninguna protección por armadura excepto la de Honor o una armadura mágica similar.

CABALLERO DIABÓLICO

Estas son criaturas del infierno, quizás el propio Diablo, pero más parecidas a un esbirro o una carcasa que una vez fue humana y que ahora está dedicada al mal. Son terribles y letales, con luceros del alba hechizados y armaduras de placas que chirrían con gruñidos metálicos como gritos de los oscuros pozos del infierno.

Son autómatas que llevan a cabo sus tareas de lucha con placer, pero no son imaginativos y pueden desvanecerse en la nada si se confunden o piensan que han cumplido su misión.

AQUÍ TENGO UN VERDADERO VENCEDOR...

Un caballero jugador podría ser merecedor de recorrer el mismo camino que Bors o Lancelot (que miraron desde la distancia) o incluso Perceval o Galahad siguen en la literatura canónica. Por supuesto, tal caballero debe ser excepcionalmente serio y estar preparado para buscar el Santo Grial con todo lo que conlleva. Bien. Pero ¿qué tiene que hacer el director de juego con él?

Primero, haz que sea la fuerza conductora del grupo de jugadores. Deben estar deseando ir con él para ayudarlo, dado lo excepcional que es. Por supuesto, los otros van a caer, uno a uno o *en masse*, mientras el caballero espiritual sigue adelante. En algún momento tendrá que continuar solo, ya que la Búsqueda del Santo Grial así lo requiere.

El director de juego puede desear dirigir aventuras en solitario para este compañero, para lo cual pueden utilizar algunas de las aventuras que encontrarás a continuación, o hacer las aventuras más abstractas y simplemente requerir éxitos en pruebas de rasgos.

La aventura culmina con EL BANQUETE DEL GRIMAL, el reto final. Se requiere una aventura individual para hacerlo realmente bien. Por supuesto, debes organizar una sesión privada para que el resto de jugadores no puedan mirar. De hecho, en algún momento di: «Ahora está Fuera de la Historia» y vuelve a jugar con el grupo. Luego, más tarde, en privado, acaba la Búsqueda para el caballero santo.

Estadísticas: Como un caballero de cualquier calidad (a discreción del director de juego), pero casi siempre con un lucero del alba en lugar de una espada. Muchos tienen un ataque de Aliento de Fuego (20) que inflige 2d6 puntos de daño, del que solo protegería una armadura mágica y que pueden utilizar cada ronda además de atacar con normalidad. Cuando se enfrentan a un caballero diabólico, *cualquier* caballero religioso gana 10 puntos de armadura espiritual, que se suman a cualquier otra armadura o efectos mágicos.

CABALLERO FEÉRICO

Los caballeros gentiles del Reino de las Hadas (como se detalla en **Pendragón**, Apéndice 2). Se mencionan aquí para recordar a todo el mundo que es posible encontrarse con estos nobles caballeros durante la Búsqueda del Grial, para bien o para mal.

CABALLERO DE LA MESA REDONDA

La Mesa Redonda al completo inicia esta misión. Aproximadamente la mitad de ellos no regresa, ya que muchos se matan accidentalmente entre ellos (muchos cabalgan disfrazados). ¡Esta es una buena oportunidad para que los caballeros jugadores puedan matar a uno de ellos!

Estadísticas: Como un caballero famoso o excepcional (normalmente Rico o de un nivel de mantenimiento superior).

Además de ser oponentes temibles, estos caballeros están vagando por un entorno de fantasía, lidiando con ilusiones y criaturas sobrenaturales. Las circunstancias los habrán afectado, algunas veces profundamente (tira en la siguiente tabla). El director de juego puede querer darles a cada uno de estos caballeros una identidad y desarrollar su trasfondo cuando dicho caballero esté profundamente afectado por sus pasiones.

Resultado d20	Actitud	Modificador
1	Desesperanzado	-20
2-5	Deprimido	-10
6-10	Normal	+0
11-14	Exaltado	+10
15-19	Frenético	+20
20	Dichoso	Doble

Desesperanzado: La melancolía pesa muchísimo y hace que cada acción, emoción o pensamiento sea aún más difícil de llevar a cabo. La tristeza y el abatimiento son ahora los únicos sentimientos conocidos. A punto de suicidarse.

Deprimido: Melancólico. Dispuesto a abrazar su fatídico destino.

Exaltado: Todo lo que ve o siente parece magnífico, ya sea hermoso o aterrador. Está al límite y listo para actuar.

Frenético: Todo parece muy amplificado en significado y peligro.

Dichoso: Apasionado de forma crítica. Actúa solo de forma defensiva, afortunadamente, aunque incluso esto puede ser lo suficientemente mortal.

AVENTURA: TORNEOS DE DUALIDAD

Los torneos tienen lugar con mucha frecuencia y el director de juego ya debe haber hecho varios de ellos. En la Búsqueda del Grial, este extraño tipo de torneos es tan común que es un tipo en sí mismo, pero con innumerables variantes. Dado que los caballeros jugadores están, sin duda, acostumbrados a la rutina de los torneos, estos pueden parecerles más o menos lo mismo..., al menos al principio. Utilízalos para sorprender a los jugadores que piensan que lo saben todo.

TORNEO BLANCO/NEGRO

Momento: Cualquiera.

Escenario: Cualquier castillo.

Problema: Se está organizando un torneo local. La Gloria y grandes premios esperan.

Sin embargo, todo el mundo en el torneo debe llevar una armadura suministrada por el patrocinador. Todas las armaduras de un bando son blancas y las del otro, negras. El patrocinador insiste en que el color de la armadura no significa nada. No cumplir con los requisitos significa que no se participa en el torneo.

Personajes: ¿Hay algún caballero de la Mesa Redonda disfrazado entre la multitud?

Secretos: Siempre existe la posibilidad de que participe alguno de los grandes buscadores y de que, tras deducir algún significado esotérico en los eventos, se inspire y se ponga a dar golpes a diestro y siniestro.

Soluciones: ¿Ponerse la armadura y alegrarse por tener una oportunidad de conseguir Gloria!

OTROS COLORES DUALES

En el Castillo de las Espadas: Un bando lleva armadura roja y el otro, armadura blanca (el rojo indica a los malos).

En el Castillo de las Sombras: Un bando lleva armadura roja y el otro, armadura negra (el rojo indica a los buenos).

En el Castillo de los Pinos: Un bando lleva armadura roja y el otro, armadura verde (el rojo indica el invierno).

OTROS CRITERIOS DUALES

En el Castillo de Bran: Un bando son todos paganos y el otro, cristianos.

En el Castillo de las Torres: Un bando son todos humanos y el otro, elfos y otras criaturas feéricas.

En el Castillo Ben: Un bando son todos humanos y el otro, criaturas convocadas de la tumba, sobre monturas no muertas y lideradas por caballeros diabólicos.

En el Castillo del Orgullo: En un bando son caballeros Ricos (o mejores) y en el otro, caballeros Pobres. Los caballeros Ordinarios no pueden competir. Es un torneo donde se apuesta la armadura y montura.

AVENTURA: EL ESCUDO INTRÉPIDO

Momento: 555.

Escenario: Una abadía de los Monjes Marrones. Está muy aislada, en un bosque de Logres.

Personajes: Los monjes; el Caballero del Escudo.

Problema: Un antiguo escudo cuelga en un palo detrás del altar. Es blanco con una cruz roja como la sangre en su cara externa. Si alguien intenta cogerlo, los monjes le advierten diciendo:

—Señores, este escudo no debe colgar del cuello de ningún caballero, salvo del Caballero más Merecedor del Mundo y por ello os aconsejo, caballeros, para que estéis bien advertidos.

Si se les pregunta por qué, responden:

—Ningún hombre puede llevar este escudo colgado alrededor de su cuello o estará condenado a morir en tres días o a quedar mutilado para siempre.

Cualquiera que lo coge se encuentra con un caballero todo vestido de blanco tres días después: es un caballero angelical conocido como el Caballero del Escudo. Su presencia es prácticamente cegadora. Si un golpe no es suficiente para dejar al Caballero del Escudo indefenso, este ataca hasta que su oponente queda indefenso. Entonces le quita el escudo y lo devuelve a la abadía. El ángel se comporta con estricta caballería gentil todas las veces, clemente ante cualquier enemigo desarmado, inconsciente o rendido.

Estadísticas: Como un gigante pequeño, pero con todas las habilidades de Combate a 39; montado en un caballo de batalla celestial (10d6). Sin embargo, este caballero tiene un poder especial de «Ser Derrotado por el Caballero Decretado como Portador del Escudo»: en cualquier desafío contra un caballero destinado a llevar este escudo, el Caballero del Escudo siempre pierde elegantemente, sin infligir ningún daño.

Secretos: El escudo perteneció a José de Arimatea, quien trajo el Santo Grial a Britania. Está destinado a ser usado por sir Galahad.

Gloria: 25 por llevarse el escudo, más 100 si se lucha de forma heroica contra el ángel. Si no, 500 por derrotar al caballero angelical (o 50 si el ganador es Galahad o, en algunas campañas, otro caballero destinado a portar el escudo).

AVENTURA: EL CASTILLO DE LAS DONCELLAS

Fuente: Malory XIII, 15-16.

Momento: 555-556.

Escenario: Un fuerte castillo, con profundas zanjaz, junto al río Severn.

Problema: El castillo tiene la malvada costumbre de capturar y retener a todos los caballeros y todas las damas que pasan por ahí.

Personajes: Los Siete Hermanos Mortales (todos caballeros notables), que siempre luchan juntos para ganar, sin importarles la caballería gentil o la justicia.

Secretos: Hace siete años, los Siete Hermanos Mortales tomaron el castillo ilegalmente, y como estaba predicho que serían destruidos por un caballero que pasara por allí, decidieron matar o capturar a todos los caballeros que fueran. También encarcelan a las damas, porque si no, podrían hablarles a los buenos caballeros de su costumbre, que irían allí y acabarían con su gobierno.

Acción: Cualquiera que cabalgue cerca del castillo es advertido primero por un anciano en la frontera del territorio, luego por siete doncellas hermosas cerca del castillo y finalmente por un escudero, cuando ya se ve el castillo (sin embargo, el escudero está esencialmente para retrasar a los visitantes mientras que los Siete Hermanos se arman).

Soluciones: La única solución es retar a los Siete Hermanos y matarlos o expulsarlos.

Después: Los prisioneros pueden ser liberados para que vayan adonde quieran. Son principalmente mujeres que viajan en grupo a través de la campiña hasta sus hogares. Muchas han estado ausentes durante años.

Gloria: 100, más la de derrotar a los Siete Hermanos.

AVENTURA: EL CASTILLO DE LA AVENTURA

Momento: 555 o después.

Escenario: Castillo Cambiante, Listeneisse.

Problema: Ver a continuación.

Personajes: El Rey Pellam; su senescal; varias damas y damas de compañía.

Secreto: Esta es una prueba para encontrar a un caballero merecedor de asistir al Banquete del Grial.

Acciones: Un castillo normal pasado de moda con puertas fortificadas simples, un par de torres altas y una torre del homenaje con la puerta cerrada. Después de detener a los caballeros, el portero les permite pasar y anuncia que este es el Castillo de la Aventura. Se les acompaña a ver a su gobernante, que es presentado como el Rey Pellam. Este los interroga y, una vez que se convence de que no son malvados, los invita a cenar.

Se los lleva a una cámara en la que pueden lavarse y descansar. En la cena se los recibe en la mesa de honor para comer con el Rey Pellam. Es una comida normal. Después de cenar, los caballeros pueden preguntarle por qué el castillo recibió tal nombre. El rey dice que no puede dar ningún detalle.

—Mi buen caballero y buscador —dice el Rey Pellam—, os ruego que olvidéis esta experiencia. La aventura ya ha matado a muchos buenos jóvenes.

Si los caballeros preguntan por la aventura, varias doncellas cercanas rompen a sollozar y a llorar.

Percepción. Éxito = puedes escuchar un susurro, «¡Oh no, también él no!» de varias personas.

Si se insiste, el Rey Pellam explica que la aventura es pasar una noche en una cama extraña. En este momento, una

doncella entra corriendo y les suplica a los caballeros que no persigan este asunto. Deja que reaccione el jugador: si expresa un deseo de continuar con la aventura, el caballero gana una marca en Modesto o en Orgulloso, lo que sea más alto. Si en los dos rasgos tiene 10, dale a elegir al jugador. Entonces, otra dama se adelanta y le suplica al caballero que no vaya.

—Oh, buen señor —implora la dama—, vuestro deseo nos llena de dolor. Por favor, sabed que no sufriréis ninguna vergüenza ni ningún deshonor por abandonar esta aventura ahora. —Esta es su última oportunidad para retirarse: ¿lo hace o no? Si se retira, el caballero no gana ni pierde nada por su decisión. Si insiste en llevar a cabo la aventura, el rey suspira y acepta, pero con obvia reticencia.

Si todos los caballeros rechazan la aventura, se van a la cama y se despiertan a la mañana siguiente durmiendo en el suelo. Sus escuderos, caballo y equipo están cerca. Están de vuelta en el Yermo.

LA PRUEBA

Solo un caballero puede intentar esta aventura a la vez. Si un caballero anterior tiene éxito, entonces el banquete subsecuente tiene que retrasarse hasta que todos los que deseaban intentarlo lo hagan. Si algún caballero falla y muere, se informa de su muerte a los supervivientes, pero nunca se muestra su cuerpo mutilado.

El caballero al que se va a poner a prueba es acompañado por seis doncellas sollozando, pero calladas, a una habitación en la planta baja de una de las torres de la muralla. La habitación está amueblada de manera muy sofisticada: el suelo es de azulejos de colores con un patrón ajedrezado y las paredes están pintadas con colores brillantes. En el centro hay una cama enorme con un elegante dosel dorado, cubierta con gruesas mantas de pelo blanco y armiño. En la pared opuesta hay otra puerta que no se puede abrir desde dentro.

Las sirvientas, aún llorando, le ofrecen al caballero un elegante camisón para que se lo ponga y, si se lo permite, le ayudan a cambiarse. La cama es tan ancha que las mujeres dejan su ropa, armadura, escudo y armas sobre ella a los pies. Una le ofrece al caballero una botella de vino y una bandeja de pan y queso.

—Esta puede ser vuestra última comida —dice.

Otra ofrece dejar una vela encendida. Entonces las sirvientas se marchan. El caballero escucha un golpe de un cerrojo deslizándose que cierra la puerta. No se abrirá hasta el amanecer.

Percepción, Suspicao y Prudente. Éxito en una de ellas o más = escuchas una voz que no proviene de ninguna parte: «¡Ja! Sir Caballero, moriréis si yacéis ahí desarmado, ya que esta es la Cama de la Aventura».

Si lo desea, el caballero tiene tiempo para ponerse su armadura antes de que pase algo más. Si ya había expresado su deseo de hacerlo, dale una marca en Prudente.

Espiritual. Éxito = ganas un modificador de +10 a todas las tiradas subsecuentes en este encuentro en la habitación de la Cama de la Aventura. Crítico = puedes duplicar *todas* tus habilidades para esta aventura como si se tratara de una tirada crítica de pasión.

Si en algún momento durante el combate o la prueba el caballero se queda inconsciente o recibe una Herida Grave, la prueba acaba. Ve directamente a la sección de «Fallo» a continuación.

LA CAMA DE LA AVENTURA

Todo está oscuro y en silencio, salvo quizás por el ligero tilar de la vela.

Enérgico. Éxito = te quedas despierto. Fallo = haz una tirada de Perezoso, a continuación.

Perezoso. Éxito = te quedas dormido.

Si se duerme, el caballero no puede hacer la primera tirada de FUE contra el reto inminente (esto es, lo tiran automáticamente de la cama y sufre daño, como se indica a continuación). Si se queda despierto, sigue una secuencia de pruebas, empezando por la propia cama.

Sin advertencia, la cama empieza a girar a lo loco por la habitación.

FUE. Éxito = te quedas en la cama, compruébalo de nuevo en la siguiente ronda. Fallo = te caes, sufres 3d6 de daño por la caída y debes hacer tiradas de DES para esquivar la cama mientras intenta arrollarte.

DES modificada por la armadura (solo si el caballero no está en la cama). Fallo = sufres 4d6 puntos de daño por el impacto de la cama.

Esto dura 20 rondas (calcula una hora en total), después de las cuales la cama se detiene. Si el caballero sobrevive, continúa al siguiente encuentro. Si queda inconsciente o muere, ve a «Fallo» a continuación.

BALLESTAS

Sin advertencia, 10 ventanas pequeñas se abren de golpe, revelando ballestas armadas y cargadas.

Percepción. Éxito = puedes utilizar tu escudo, la cama u otro objeto como cobertura parcial.

Todas disparan a la vez y todos los virotes golpean al caballero, produciéndole 1d6+12 puntos de daño cada uno. Si tuvo éxito en la tirada de Percepción, el caballero recibe el beneficio de un escudo contra 5 virotes cualesquiera (a elección del jugador, una vez se haya tirado el daño).

Si el caballero sobrevive, continúa al siguiente encuentro. Si queda inconsciente o muere, ve a «Fallo» a continuación.

EL LEÓN

La puerta que no se podía abrir antes se abre de repente y un fiero león (ver **Pendragón**, Apéndice 2) entra en la habitación de un salto. La puerta se cierra al instante.

Si el caballero sobrevive, continúa al siguiente encuentro. Si queda inconsciente o muere, ve a «Fallo» a continuación.

EL CABALLERO SILENCIOSO

Después de que el caballero haya descansado 10 minutos o así, la puerta vuelve a abrirse. Esta vez cruza la puerta un caballero con armadura, espada y escudo (utiliza las estadísticas del caballero famoso, pero con una habilidad de Espada

20), que ataca al caballero jugador sin advertencia. De hecho, no media palabra durante el combate.

Una vez que el Caballero Silencioso sufre daño igual a la mitad o más de sus Puntos de Golpe, se tambalea hacia atrás y la puerta se abre y se desploma detrás de él. La puerta se cierra de nuevo y se vuelve a abrir. El caballero aparece de nuevo, entero, y retoma la lucha. Hace esto hasta que se le fuerce a salir de la habitación tres veces o hasta que es asesinado súbitamente (esto es, si sus Puntos de Golpe se reducen a 0 o menos de un solo golpe).

Un caballero jugador inteligente puede intentar seguir al enemigo herido mientras se retira por la puerta.

DES modificada por la armadura. Éxito = consigues llegar a la puerta antes de que se cierre.

Si el caballero jugador sale de la habitación, ve otra habitación iluminada con un brillo de otro mundo. Inmediatamente se cura de todas sus heridas, al igual que el Caballero Silencioso.

Espiritual. Éxito = te ves inundado por un sentimiento de inmanencia divina y te detienes maravillado.

En cualquier caso, el Caballero Silencioso simplemente lo empuja y lo saca de la habitación misteriosa y entran en la habitación de la cama. La lucha empieza de nuevo.

Si el caballero sobrevive a tres arremetidas aunque solo sea con un único Punto de Golpe, la puerta se abre y el resplandor divino fluye desde la habitación contigua. El caballero se cura de todas sus heridas y se sume en un sueño profundo y sin sueños.

Ve a «Éxito».

ÉXITO

Por la mañana, las doncellas entran a ver cómo está el caballero. Su maravilla es grande y todas empiezan a llorar de alegría y sorpresa. El Rey Pellam entra para ver de qué se trata la exaltación y se une a la alegría.

— Buen señor — dice —, ¡sois por supuesto un extraordinario caballero! Habéis demostrado vuestra naturaleza única en esta peligrosa tarea. Como resultado, tendréis vuestra recompensa. — Se vuelve hacia las damas —. Preparad el banquete — dice —, notificádselo al rey. — Las damas se marchan a hacer sus tareas.

Si el caballero pregunta: «¿Qué rey?», los cortesanos explican que el Rey Pellam es el Rey del Castillo de la Aventura, pero que su padre es el rey de todo el país.

El rey acompaña al caballero al dormitorio donde aguardan el resto de caballeros. Están dormidos y no se les puede despertar. El Rey Pellam le asegura al caballero exitoso que están bien y que es la naturaleza mística de este lugar lo que les hace dormir.

— Ellos duermen aquí en cuerpo — dice —, mientras sus almas están dormidas.

Ve a la aventura **EL BANQUETE DEL GRIAL**.

FALLO

Si el caballero falla en cualquier parte de la prueba, probablemente quedándose inconsciente por el daño, se desmaya y, aunque es capaz de ver lo que sucede, es incapaz de participar o interferir de ningún modo.

Música celestial llena el aire. Ante la mirada del caballero, la procesión del Grial entra en la habitación donde yace sangrando (ver la aventura *EL BANQUETE DEL GRIAL*). Colocan sus objetos sobre una mesa y todos se arrodillan y rezan juntos. Una luz blanca cegadora ilumina desde la mesa-altar y el caballero se encuentra a sí mismo curado de todas sus heridas, pero aún incapaz de moverse. Una voz grita: «Dios es bueno», y la ceremonia se acaba.

El caballero siente que lo agarran muchas manos que no ve, como si lo moviera una multitud invisible. Lo desarman, luego lo sacan al patio y lo atan a un viejo carro de dos ruedas desvencijado y apestoso. Su escudo se coloca en el palo del carro para revelar a todos sus armas y su armadura se coloca a sus pies. El caballo es un jamelgo huesudo y frágil cuya cabeza casi toca el suelo.

Amanece lentamente por el este. Una doncella llega y espolea al caballo para que se ponga en movimiento. El chirriante carro avanza con paso vacilante. La mujer coge su fusta y azota al caballero mientras el carro va pasando por la derruida ciudad (él sigue sin poder moverse). Los campesinos acuden en multitud para abuchear, insultar y tirar verduras podridas, puñados de estiércol seco y otras basuras al caballero.

El caballero pierde un punto de Honor por este vergonzoso evento.

Finalmente, por supuesto, el caballero se duerme, ya sea después de momentos u horas (¿cuánto tiene en *Enérgico*?). Cuando se despierta, está solo, con su armadura y caballo en el suelo embarrado y quemado. Sus compañeros y sus escuderos no están lejos. Al norte se ve un castillo: el Castillo de Penrith. Están fuera del Yermo.

Gloria: 100 por aceptar el reto de la Cama de la Aventura, 500 por tener éxito.

AVENTURA: EL BANQUETE DEL GRIAL

Este es el final de la Búsqueda del Grial, la última aventura.

Momento: Después de tener éxito en el reto de la Cama de la Aventura.

Escenario: Castillo de la Aventura.

Problema: El Rey Pescador está herido.

Personajes: El Rey Pescador.

Secretos: Él es el Rey del Grial.

Soluciones: Hacer la pregunta correcta.

Acción: Los caballeros que sobreviven a LA CAMA DE LA AVENTURA son conducidos a una parte del castillo que no han

visto antes. Es el Gran Salón, donde, en una cama, yace un rey. Lleva una bata rica y un gorro de marta.

Reconocer +5. Éxito = es el Rey Pescador.

Por otro lado, esta aventura es prácticamente idéntica a la que se describe en la sección «El Castillo de la Alegría» del Capítulo 5, salvo por que el Rey Pescador y el Rey Pellam parecen haber sido divididos misteriosamente en dos personas diferentes.

Gloria: 1000 por tener éxito.

EVENTO: SEPULTURAS Y TUMBAS RECIENTES

Momento: 555-557.

Mientras vagan por la campiña, los caballeros pueden encontrarse nuevas tumbas de caballeros que también estaban en la Búsqueda. Las tumbas nuevas siempre son fáciles de reconocer porque la tierra ha sido cavada recientemente. Las que tienen un poco más de tiempo tienen un montículo de tierra que todavía no se ha aplanado y las viejas están niveladas con el suelo.

A menudo se cuelgan escudos de una cruz o se hacen otras marcas sobre la tumba para identificar los restos. Tiradas de *Heráldica*, con los modificadores apropiados, es todo lo que se necesita para identificarlas. A veces las sepulturas o tumbas tienen tallados el nombre del fallecido y un par de líneas sobre su historia o largas explicaciones. Aunque la mayoría de los caballeros jugadores no saben leer, suele haber algún ermitaño cerca que puede leerse.

Por supuesto, muchas de estas sepulturas son de caballeros que solo sus condes y compañeros conocen, pero no son famosos.

La *Vulgata* dice que la mitad de los caballeros de la Mesa Redonda murieron. Malory a menudo menciona la muerte de héroes, aunque cuando se muestra el censo en la curación de sir Urré, resulta que casi todos los Grandes Caballeros están presentes (¡y unos cuantos que aparentemente han regresado de entre los muertos!).

En *Pendragón*, te sugerimos que mates a más o menos la mitad para enfatizar la nefasta cosecha de la búsqueda espiritual y porque, por supuesto, presenciar una Mesa Redonda medio vacía enfatiza la debilidad del reino de Arturo en los eventos subsecuentes.

Ten en cuenta que las tumbas de caballeros con más de 8000 de Gloria probablemente sean un tanto interesantes, pero las sepulturas de aquellos a quienes los caballeros jugadores conocen y con los que han interactuado son mucho más impactantes.

Muertes en Malory: Bagdemagus, Dinadan, Ywayne el Bastardo.

Muertes nombradas en otros sitios: Erec, hijo de Lak; Palomides; Aglovale.

Capítulo Díez

Período del Ocaso: 558-566



El Rey Arturo Pendragón lleva reinando 48 años. Muchos son los caballeros que no han vuelto de la Búsqueda del Grial. Aunque la Pax Artúrica se mantiene, el fuerte reinado del Alto Rey empieza a debilitarse.

PRECEDENTES HISTÓRICOS

Compara este periodo con la época de Enrique V (al principio) y Ricardo III (al final), es decir, la época de la Guerra de las Dos Rosas.

La CAMPAÑA

En este periodo de la campaña, las cosas vuelven a una relativa normalidad. El Encantamiento ha desaparecido: los *selkies* cogen sus pieles y vuelven al mar, los *brownies* vuelven a esconderse y los reinos perdidos se pierden otra vez.

Los personajes jugadores vuelven al centro del escenario, particularmente si ese no fue el caso durante el último periodo. El rey necesita buenos hombres y hay muchas vacantes en la Mesa Redonda. Si los caballeros jugadores reúnen los requisitos, pueden sentarse junto a sir Gawain, sir Bors y sir Ector.

NOVEDADES

Algunas cosas han cambiado, otras siguen igual.

EQUIPO

Armadura: Los herreros de Camelot han mejorado sus habilidades y los más listos de ellos han hecho un tipo de armadura mejor que astutamente hace que las espadas, lanzas o mazas reboten. Se le llama armadura de placas gótica y tiene un valor de 18 puntos de protección. Incluye un yelmo llamado «baúl de justa».

Además, se pueden atornillar accesorios especiales para justas en la armadura para darles 6 puntos de protección adicionales (!), pero solo contra las lanzas de caballería. Sin embargo, estos accesorios perjudican la lucha cuerpo a cuerpo: todas las habilidades de arma menos Lanza de Caballería sufren un modificador de -10.

Finalmente, se empieza a utilizar un escudo especial para justas: tiene una escotadura en una esquina para ayudar a apoyar la lanza, es más resistente y está diseñado para desviar las lanzas de caballería. Si se utiliza, no da los 6 puntos adicionales habituales, sino 10 puntos de protección contra el daño de lanza de caballería o justa y ¡también un modificador de +5 a la habilidad de Lanza de Caballería!

¡Ten en cuenta que toda esta protección extra da un total de 34 puntos de armadura en una justa! Incluso un destrero britano de 10d6 hace una media de 37 puntos de daño a un caballero normal en una carga de lanza de caballería.

Armas: Hay disponible una nueva arma de infantería, el arcabuz, un tipo de arma de pólvora primitiva que hace 3d6+10 puntos de daño. Sin embargo, el arcabuz es un tanto impreciso y realmente solo es útil en descargas masivas y solo se encuentra entre los mercenarios con mucho éxito.

Caballos: Ahora los destreros se pueden comprar en las ciudades pequeñas y los destreros frisios son simplemente poco comunes en lugar de ser raros.

Están disponibles unos pocos caballos más grandes llamados destreros britanos, aunque siguen siendo raros a lo largo de este periodo.

Destrero britano: TAM 45, DES 10, FUE 40, CON 11; Velocidad 7; Armadura 5; Inconsciente 14; Herida Grave 11; Derribo 45; Puntos de Golpe 56; Velocidad de Curación 5; Daño 10d6.

La armadura de los caballos también mejora a barda de placas parcial (14 puntos), pero solo para los frisios y los destreros britanos que pueden soportar tal peso.

Ropa: La ropa es más exagerada y extravagante que antes. Para los hombres, las mangas de la pelliza son amplias y completamente ceñidas a la muñeca. El cuello es alto y ajustado. Las sobrevestes a menudo están almidonadas en una forma globular sobre el pecho, acabadas con pelo y un cinturón ajustado a la cintura. El tabardo es la prenda preferida para llevar sobre la armadura. Es una túnica ancha con amplias mangas y a menudo lleva las armas de su portador.

Las sobrevestes de las mujeres se han desarrollado para ser más como un vestido moderno. Su cota, por debajo de la sobreveste, está prácticamente escondida, es ancestro de la enagua. Las capas, los mantos y las sobrevestes suelen ser tan largas que arrastran por el suelo. Los sombreros de las mujeres alcanzan un punto álgido en extravagancia monstruosa. Uno de los favoritos es un cono alto y puntiagudo con un círculo de terciopelo alrededor de la cabeza y un velo de muselina que cubre la cara y el cuello. Otro es como un par de cuernos curvados hacia arriba con un velo que cuelga hacia la espada. Y aún hay otro que es un gorro alto y redondo como una cofia alta, hecho de ricas telas y decorado con diamantes.

Tanto hombres como mujeres usan zapatos con punteras largas y puntiagudas. Algunos tienen punteras ridículamente largas y se atan al tobillo con cadenas de plata.

HERÁLDICA

Cuando se colocan las armas en paredes o posesiones, suelen estar decoradas con el lema, como antes, pero también con los *soportes*: figuras de animales que flanquean el escudo y le dan honor a las armas y hacen referencia a alguna historia familiar.

Asimismo, a los nobles de título se les permite poner algún tipo de corona sobre su escudo de armas para indicar su rango y prestigio.

TIPOS DE TROPAS

Esta lista clasifica las tropas disponibles en esta época, de mejor a peor calidad. El número entre paréntesis indica el número real de individuos, que se utiliza solo para calcular el tamaño relativo de la batalla.

Caballero muy rico (4): 18 puntos de armadura, destrero britano con barda de 14 puntos, 3 escuderos.

Caballero rico (3): 18 puntos de armadura, friso con barda de 10 puntos, 2 escuderos.

Soldado de infantería pesada, arquero de arco largo (3).

Caballero normal (2): 16 puntos de armadura, destrero con caparazón, 1 escudero.

Caballero pobre, sargento (1): 14 puntos de armadura, des-
trero, sin escudero.

Ballestero italiano (1).

Hobilar, lancero, soldado de infantería (1/2).

Bandido, saqueador (1/5).

Campesino (1/10).

Año 558

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Bors.

Perceval.

Galahad.

La mayoría de los del clan Orkney, incluido Mordred.

COTILLEO

— Bueno, entonces ¿cuánto ha durado? ¿Ha vuelto a ser «honorable y santo» durante cuánto?, ¿dos semanas antes de volver arrastrándose a la cama de ella?

— Oh, no estoy segura. Ha aceptado todas las peticiones de todas las doncellas, damiselas y damas.

Creo que simplemente puede estar ayudando a todas las mujeres desde que ha vuelto de la Búsqueda.

— Bueno, yo lo voy a preguntar: ¿ayudando cómo? — Rien.

— Si eso es lo que está haciendo, yo me pongo a la cola.

NOTICIAS

Tor: «Lo he hablado con el rey y es hora de poner de nuevo en marcha el circuito de torneos. Hablaré pronto con los posibles patrocinadores».

Griflet: «El gran número de muertes debido a la Búsqueda ha dejado a las tierras más lejanas sumidas en la confusión. Algunos reyes han muerto y algunas dinastías han cambiado».

Gawain: «¡La forma en la que Lancelot está aceptando todas las peticiones de las mujeres me está dejando con poco que hacer! ¡Quizás me debería haber ido al norte con mis hermanos después de todo!».

Constantine: «Los estragos de la guerra con Cornualles han puesto en peligro nuestros ingresos locales, pero todo el mundo está de acuerdo en que es muchísimo mejor que cuando estaba el Yermo».

CONVERSACIÓN REAL

«Nos encanta que esos héroes de la Búsqueda del Grial hayan vuelto a sus hogares. Sus esfuerzos, y especialmente aquellos de los buenos sir Galahad, Bors y Perceval han devuelto el reino a la normalidad».

INTRIGA

Aparentemente, la reina y Lancelot siguen con su amorío.



MORDRED DICE

Mordred está en Lothian este año: «Los caballeros de Camelot son blandos y débiles, beben vino francés en lugar de hidromiel, llevan ropas elegantes en lugar de equipo de caza y prefieren la paz a la guerra. Cuando los del clan de Ganis nos traicionen finalmente, necesitaremos muchos hombres como tú».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot este año, el premio es una panoplia completa de armadura de placas gótica y un destretero entrenado para luchar. Una tarde, el desfile incluye un minidrama sobre la fundación de la Caballería y de la fundación del Amor Cortés (juntos detienen al horrible sir Obispo quien hubiera prohibido el amor).

Julio: Local (2) (sin apuesta; armadura), comarcal.

Agosto: Local (rescate), comarcal (2), regional (2) (en Levcomagus y en Silchester, el último es de armadura y caballo).

Septiembre: Local (2) (armadura; armadura y caballo), comarcal.

Octubre: Local, comarcal (2) (armadura; armadura y caballo), regional (en Norwich, Anglia; rescate).

EVENTOS

La vida parece haber vuelto en gran parte a la normalidad tras la Más Sagrada de las Búsquedas.

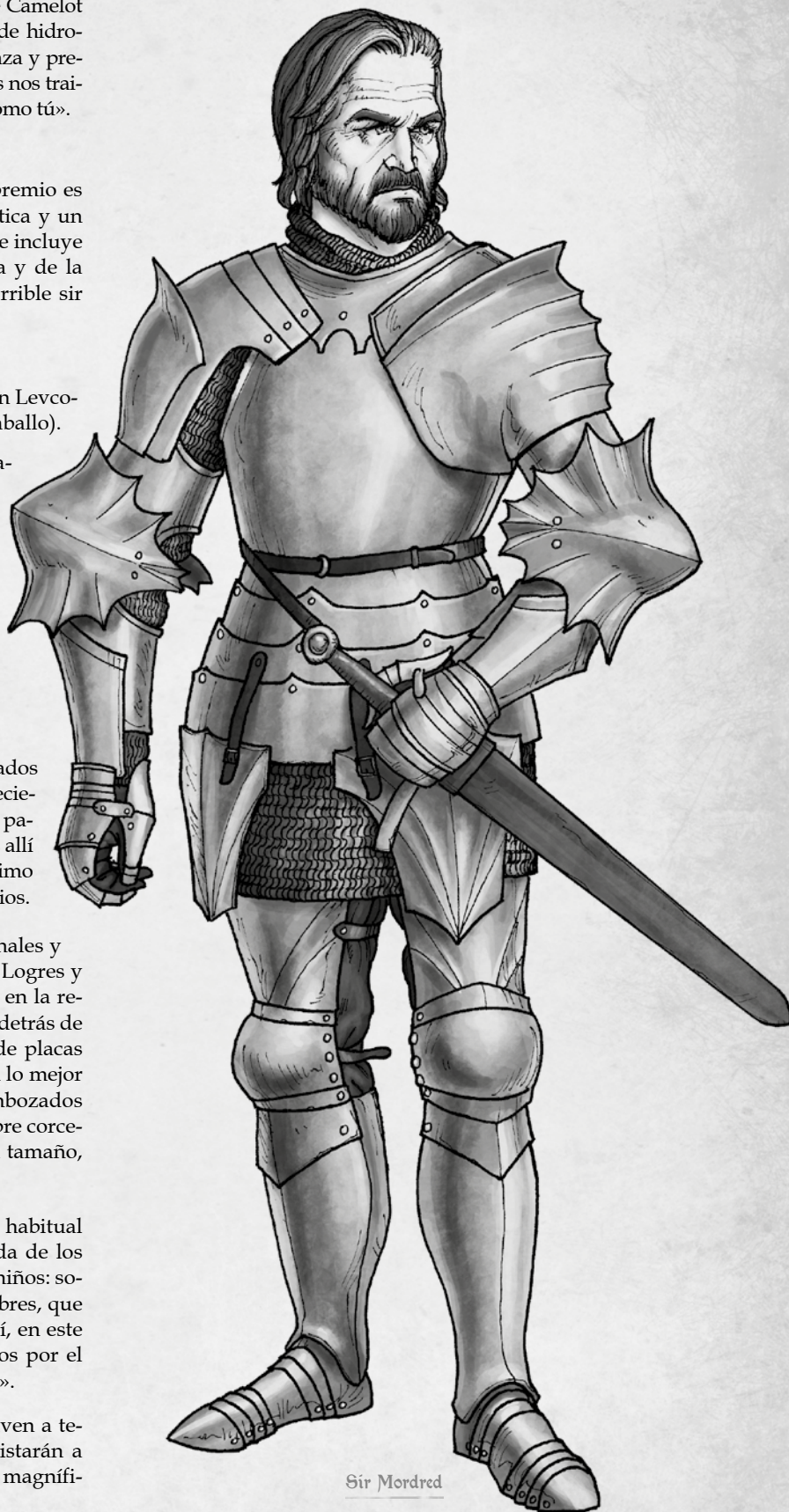
TORNEOS SANGRIENTOS

Sir Mordred y sus seguidores firmemente resguardados en el Castillo de las Doncellas, en Lothian, donde crecieron los hermanos Orkney. Lothian era el reino de su padre, el Rey Lot. Sus hijos tienen muchas propiedades allí y por eso son nobles apreciados. Han llevado lo último en comida y ropa para los banquetes y como obsequios.

Este es uno de los dos reinos celtas más septentrionales y la vida sigue siendo un tanto dura comparada con Logres y Camelot. El día a día de la de la moda y el equipo en la región siguen estando aproximadamente 20 años por detrás de los de Camelot. Esto significa que las armaduras de placas parciales de 14 puntos y los destreteros normales son lo mejor de por aquí. Cuando los sobrinos del rey llegan, embozados en armaduras de placas completas, a horcajadas sobre corceles africanos y árabes y guiando destreteros de gran tamaño, causan un cierto alboroto.

Sus celos por los bienes materiales confunden su habitual desprecio norteño por la vida delicada y afeminada de los sureños. Mordred les dice: «Es hora de dejar de ser niños: somos hombres. Practiquemos el deporte de los hombres, que es luchar, pero no como los bebés del sur. No, aquí, en este torneo, utilizaremos armas de verdad y lucharemos por el rescate completo de los que se enfrentan a nosotros».

Esto gusta a los rudos norteños porque ahora vuelven a tener un objetivo común al que despreciar. ¡Conquistarán a esos afeminados sureños y cogerán algunos de esos magníficos caballos y armaduras!



Sir Mordred

TORNEOS ELEGANTES Y TORNEOS SANGRIENTOS

En este periodo, la mayoría de los torneos siguen teniendo los tres eventos clásicos de justa, desafío y melé, pero se intensifican dos tendencias del último periodo.

Primero, el boato aumenta. Se anima a los caballeros a que lleven más accesorios y más elaborados y los eventos que no son de combate se vuelven más numerosos y largos. Concursos de poesía, batallas de burlas entre damas y caballeros e incluso cortes de amor tienen lugar. Esto aumenta las oportunidades de emplear habilidades cortesanas y lleva varios días completarlos, pero todo ello va en detrimento del aspecto bélico del evento, quizás incluso se burlan de él en algunos casos.

Las apuestas de armadura y equipo van un paso más allá: esta tendencia no empieza en Camelot ni en el sur, como la mayoría de los cambios que han sufrido los torneos, sino en el norte, donde los efectos civilizados de la caballería gentil y el Romance han sido más débiles y llevan menos tiempo practicándose. Esta nueva costumbre la promueven sir Mordred y su banda.

Los torneos sangrientos se renuevan. No se utilizan armas con puntas redondeadas ni embotadas. «Estas son para hombres de verdad — dice Mordred —, para los que practican la guerra, no los juegos de cama. Son para caballeros de la liza, no de la corte. Son para los hombres que buscan Gloria». Y por supuesto, las recompensas de Gloria son mucho mejores, ya que no se dividen entre diez como en los concursos en los que se utilizan armas embotadas.

Algunos caballeros tienen reputación por ser letales en la liza, campeones de sangre.

BRIAN ATACA CARDUEL

La flota de piratas del Rey Brian desembarca en el fiordo de Solway solo para descubrir que la flota britana los está esperando. A continuación tiene lugar una fiera batalla naval, pero los piratas superan en número por mucho a los britanos y es una victoria decisiva para Brian.

La flota se extiende hacia Carduel, saqueando y robando por todos lados. Para cuando el Alto Mariscal Griflet llega con su ejército, la flota enemiga ha partido, llevándose consigo grandes riquezas y esclavos de Carduel.

Mientras tanto, en el Castillo de Stirling, Mordred y sus hermanos están de juerga todo el tiempo que el ejército pirata está saqueando cerca de Strangorre, sin responder a las convocatorias del mariscal.

CORTE DE NAVIDAD

Mucha gente cotillea con deleite sobre el hecho de que la reina y Lancelot tienen, de nuevo, una aventura. Sin embargo, su poesía cortés, tan escasa en estos días, parece ahora rancia y vacía, y mucha gente a espaldas de la multitud se ríe y se burla de su hipocresía.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica todas las tierras de Logres reciben un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Carduel: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 559

EL RETO DE ALISANDER

Sir Alisander el Huérfano, el hijo del Príncipe Boudwin y, por tanto, sobrino del Rey Mark, es nombrado caballero. Se le dan las prendas ensangrentadas de su padre y la tarea de vengarlo.

El Rey Mark envía presentes a Morgana el Hada para que destruya a Alisander, por eso ella hace que sir Malgrin, un viejo caballero taimado y sanguinario, luche con el muchacho. Al principio Malgrin va ganando, pero alardea de sus injustas victorias y el sentido de la Justicia de Alisander lo inspira y le permite derrotar a Malgrin. Este está herido de gravedad, a las puertas de la muerte, pero Morgana el Hada se lo lleva a La Beale Regard (que se encuentra donde decida el director de juego), un castillo que posee simplemente porque se lo arrebató a su heredera legítima, Lady Elenor.

Elenor conspira con Alisander para destruir el castillo, pero lo hace solo por apropiarse de él. Su tío, el Conde de Pase, destruye el lugar y Alisander, por mantener un juramento, se queda en el jardín del castillo destruido para batirse en justa con quienquiera que se lo encuentre. Pero allí se encuentra a Alicia la Bella Peregrina, de quien se enamora, y por ello está inspirado durante el resto de su estancia.

Gancho para los jugadores: ¡Ve a luchar contra sir Alisander!

CORTE

Este año la corte de Arturo se celebra en Carlisle.

FUERA DE CAMELOT

Mordred, Gaheris y Agravaire (se han ido al norte).

Bors, Perceval y Galahad.

Lancelot.

Lavaine.

COTILLEO

— ¿Habéis oído lo de las justas en La Beale Regard? Un joven caballero, llamado Alisander el Huérfano, está batiéndose en justa con todos los que le reten.

— Dejadme que os diga, debe de estar haciéndolo bastante bien para que se hable de él. ¿Cuántos de esos jóvenes muchachos están haciendo eso estos días? ¿La mitad? ¿Un tercio quizás?

— ¿Creéis que la Búsqueda del Grial convenció a alguien para que cambiase su forma de ser? A mí me parece que todos se han ido, han resultado heridos y luego han vuelto igual que siempre.

— Heridos o muertos. Qué lástima. ¡Ha sido peor que la guerra!

— Y todo para nada. Todo el mundo sigue igual.

— ¿Todos? ¿No crees que Lancelot ha cambiado?

— ¿Cambiado en qué? Oh, yo creo que todavía son castos.

— Bueno, yo voy a decir lo que todo el mundo tiene miedo de decir: ¡se están acostando! Lo juro, ¿cómo podrían no hacerlo?

NOTICIAS

Tor: «Las listas vuelven a estar abiertas, como siempre. Tendremos un programa lleno de torneos otra vez, igual que antes. ¡No os preocupéis!».

Griflet: «¡Los informes dicen que una mujer está liderando los ejércitos franceses! ¡Buen Dios, están tan desesperados! ¿Qué intentarán la próxima vez?».

Gawain: «¡Mirad esta nueva armadura de placas! ¡Esto lo parará casi todo!, ¿no?».

Constantine: «Después de aquellos años desesperados en los que vivíamos en el Yermo, es agradable haber vuelto a la normalidad».

CONVERSACIÓN REAL

«Aún hay plazas vacantes en la Mesa Redonda para los caballeros valerosos».

INTRIGA

La tensión entre los clanes de Ganis y Orkney va en aumento.

MORDRED DICE

Mordred está en Eburacum, donde le dice al joven príncipe: «Debéis de estar cansados de someteros a mi tío. Dejadme prometeros que si hubiera una guerra y vos vinierais a ayudarme, no habría sumisión. Malahaut sería libre».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, se celebra un espectáculo de una partida de ajedrez viviente entre la Reina del Amor y la Reina de Malahaut, con los caballeros luchando con espadas para intentar comerse entre ellos. Asimismo, hay una exhibición de tigres luchando contra un toro gigante y un desfile de elefantes. El premio es un elefante.

Julio: Local, comarcal (armadura), regional (en Maldon, Essex [rescate], y en Ilchester, Jagent [armadura y caballo]).

Agosto: Local (armadura), comarcal.

Septiembre: Local (2) (rescate; sin apuesta), comarcal (armadura), regional (en Carduel, Cambenet; armadura y caballo).

Octubre: Local (armadura), comarcal (armadura), regional (en Carduel, Cambenet; armadura y caballo).

EVENTOS

En Pentecostés, un caballero malherido, acompañado de su madre y su hermana, llega a la corte buscando ayuda. Es sir Urré, «un buen caballero de la tierra de Hungría», que es víctima de la magia negra.

El día de su llegada hay 110 buenos caballeros presentes, excepto sir Lancelot, que está fuera de aventuras. Primero el Rey Arturo coloca sus manos sobre él, pero no le hace nada. Entonces ordena que todos los caballeros presentes lo intenten, y cada uno coloca sus manos sobre el caballero, pero todos fracasan.

LA CURACIÓN DE SIR URRÉ

Fuente: Malory XIX, 10-12.

Sir Urré mató al hijo de un conde y una hechicera en un torneo en Hispania. La madre del caballero caído lo maldijo, de modo que sus heridas nunca sanarían a menos que fuera tratado por «el mejor caballero del mundo». Sir Urré ha estado viajando por todo el mundo durante siete años para encontrarlo.

— ¿Dónde está Lancelot cuando lo necesitamos? — pregunta el Rey Arturo.

Y en ese momento, un vigía viene corriendo.

— Mi señor — dice —, se ha visto a sir Lancelot viniendo al castillo.

Cuando Lancelot llega, todo el mundo le da la bienvenida y el Rey Arturo le cuenta que a Urré solo puede curarlo el mejor caballero del mundo. Lancelot se niega a intentarlo (consiguiendo un crítico en Modesto...). Finalmente, Arturo se lo ordena y Urré se lo suplica. Lancelot se arrodilla humildemente junto al caballero sangrante, reza y luego coloca gentilmente sus manos sobre las heridas del caballero. Una a una, dejan de sangrar y el dolor se va. Las heridas se curan rápidamente, como si llevaran siete años curadas.

— ¿Cómo os sentís? — pregunta el Rey Arturo.

— Estoy listo para ir a una justa — bromea el caballero húngaro. Está completa y totalmente curado y la corte se pone de rodillas maravillada y agradecida.

— Alabado sea el Señor — dice el Rey Arturo.

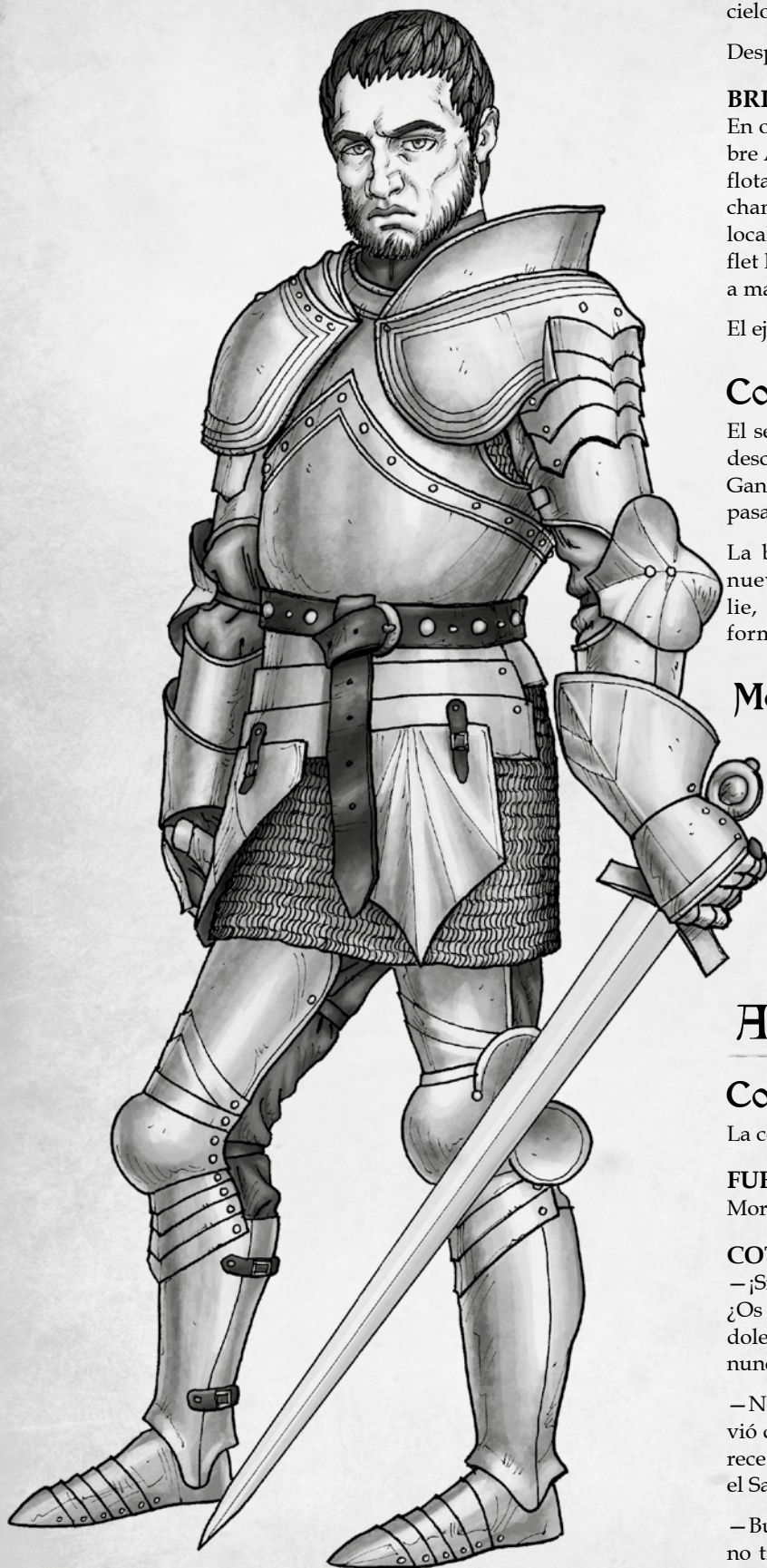
Sir Lancelot, arrodillado junto al feliz caballero, llora como un niño.

SIR BORS REGRESA

Sir Bors regresa a Camelot con relatos de milagros y de viajes a tierras exóticas más allá de distantes mares. Tiene muchas y largas historias que contar sobre la Búsqueda, pues ha estado viajando durante cinco años. Tiene su historia de la Misa del Grial y lo que pasó después.

Cuenta que Perceval curó a su abuelo y allí presenció el poder de Dios, que liberó a la tierra de la terrible plaga del Yermo en el tiempo que le lleva a Dios exhalar. Bors relata que, tan pronto como el Rey Pescador se curó, toda la región de Listeneisse floreció y la súbita resurrección se extendió por toda la campiña como pintura sobre un lienzo. Entonces el abuelo de Perceval murió, así que el gentil caballero estuvo de acuerdo en retirarse para gobernar Carbonek y el Reino de Listeneisse.

Sir Galahad y Bors fueron llamados a perseguir el Grial y se montaron en un barco hacia Oriente Medio, adonde el Grial los guio y donde convirtieron a muchos nativos. Se quedaron



Sir Urré

allí hasta que Galahad murió y ascendió directamente al cielo, por lo que no necesitó ninguna tumba ni lápida.

Después de eso, Bors renunció al peregrinaje y volvió a casa.

BRIAN ATACA ANGLIA

En otro movimiento sorpresa, la flota del Rey Brian cae sobre Anglia, primero ataca Yarmouth y destruye su pequeña flota. Luego saquean la región y los sajones locales aprovechan la oportunidad para unirse a ellos. Cuando el ejército local aparece, lo derrotan completamente. El Mariscal Grieflet llega rápidamente, pero no a tiempo. La flota ha vuelto a marcharse.

El ejército reprime la rebelión sajona.

CORTE DE NAVIDAD

El sentimiento general es de satisfacción a nivel físico y de descontento a nivel emocional. La tensión entre los clanes de Ganis y Orkney se está haciendo difícil y muchas personas pasan mucho tiempo calmandolos.

La buena noticia es que hay una boda: sir Lavaine, el nuevo compañero de Lancelot, se casa con Lady Felelolie, la hermana de Urré. Se establecerán en Britania de forma permanente.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Sin embargo, debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Anglia: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Año 560

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Mordred, Gaheris y Agravaine (se han ido al norte).

COTILLEO

— ¡Sigue cogiendo todos los casos que le ofrecen las mujeres! ¿Os divierten tanto como a mí todas esas chiquillas pidiéndole que se las lleve a una misión? Ese Lancelot no descansa nunca, ¿verdad?

— No, parece que no. ¡Ha estado tan agitado desde que volvió de la Búsqueda! Comparadlo con sir Bors, que ahora parece el parangón de la caballería. Es fuerte, tiene éxito y vio el Santo Grial.

— Bueno, por supuesto que sir Bors está más relajado. Ahora no tiene nada que hacer para demostrar que es el perfecto caballero, ¿no?

—Vaya, me pregunto qué estará haciendo Lancelot que le impide ser perfecto...

—No todo el mundo es tan cínico como tú. Esas chicas no se están haciendo las mojigatas por Lancelot porque piensen que es lujurioso.

—Oh, realmente lujurioso no. Al menos, no como Gawain. Pero ¿casto? ¿Realmente vosotras pensáis eso?

NOTICIAS

Tor: «Sir Bors será el invitado de honor en el Torneo Pentecostal de este año».

Griflet: «Asombroso, pero los informes dicen que el ejército francés ha expulsado a todos los mercenarios, condotieros y saqueadores de sus tierras. Se han refugiado en Ganis y Benoye y los señores de allí están teniendo muchos problemas para defender sus propiedades».

Constantine: «Por aquí todo bien».

CONVERSACIÓN REAL

«Construiremos una nueva flota. Es una lástima que no haya nadie que contratar para que luche por nosotros, como mercenarios».

INTRIGA

La reina está cada vez más enfada con sir Lancelot, que está pasando demasiado tiempo realizando hazañas para otras mujeres.

MORDRED DICE

«¿Qué dice de nuestra hombría que el mejor de nosotros, el gran y letal guerrero, esté gobernado por una mujer?».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, se ha llevado al terreno del torneo un bosque artificial para que los caballeros y las damas jueguen a pillarse con los escuderos y las damas de compañía disfrazados de bestias. El premio es un gran libro ilustrado y también un ayudante para que lo cuide y lo lea cuando se le diga.

Julio: Local (3) (armadura; sin apuesta; armadura y caballo), comarcal, regional (en Dorchester, Dorset).

Agosto: Local (armadura y caballo), comarcal (2) (sin apuesta; rescate), regional (en Gaiholm, Gorre; rescate).

Septiembre: Local (2), comarcal (armadura).

Octubre: Local, comarcal, regional (en Newcastle, Nohaut [armadura]; en Tadcaster, Malahaut [rescate]).

EVENTOS

Otro año sin apenas eventos, aunque Brian de las Islas sigue molestando.

GINEBRA DESTIERRA A LANCELOT (EVENTO PRIVADO)

Fuente: Malory XVIII, 2.

La Reina Ginebra se cuida siempre de confiar demasiado en Lancelot. Una buena tarde de verano, cuando están en

privado «practicando poesía», ella le pregunta qué narices piensa que hace flirteando con todas las mujeres de la corte. Lancelot explica que sospechan de ellos, que incluso los espían, así que ha decidido prestar atención a otras mujeres como distracción. De este modo, la gente no pensará que solo le presta especial atención a ella.

Ginebra lo llama mentiroso y lo acusa de ser falso con ella otra vez, igual que antes (con Elaine, por supuesto). Lancelot es demasiado sumiso para mencionar que estaba embrujado en ese momento y que fue hace 26 años... ¿Y no acaba de demostrar que es el *mejor caballero de la cristiandad*?

No, Lancelot no dice nada..., otra prueba de que cree que sufrir por amor es bueno.

Ella finalmente le dice:

—No volváis a atreveros a aparecer en mi presencia. Aquí mismo os destierro de esta corte, a la que nunca habéis de volver.

Malory nos cuenta: «Inmediatamente sir Lancelot se marchó de la corte con gran pesadumbre». Se detiene solo para contarle a su mejor compañero, sir Bors, que la reina lo ha echado. Bors le recomienda que se marche y que se esconda en la ermita cercana del viejo Brastias (el antiguo caballero de renombre que después se convirtió en monje).

Sir Lancelot se marcha y comienza a rumorearse que se ha ido muy lejos de aventuras, como cuando era joven.

BRIAN ATACA LINDSEY Y MALAHAUT

El Rey Brian avanza temerariamente río arriba por el Humber para saquear. Los sajones surgen de los bosques de Soresan para unirse a ellos. El ejército de Griflet llega rápidamente, pero el de Brian logra huir al interior de los bosques gracias a que los sajones lo distraen. Para cuando Griflet alcanza Malahaut, es demasiado tarde y los piratas se han ido, dejando tras de sí sangre, fuego y dolor.

CORTE DE NAVIDAD

Sir Lancelot se ha marchado, pero, a diferencia de sus muchas ausencias en el pasado, esta vez la reina no parece demasiado consternada. Quizás simplemente se está acostumbrando.

Todo el mundo se da cuenta de que en general el clan de Ganis está evitando la corte este invierno.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Malahaut, Lindsey: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Año 561

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Mordred, Gaheris y Agravaine (se han ido al norte).

Lancelot, que se ha sido desterrado en secreto.

COTILLO

—¿Lo habéis oído? Sir Lancelot se ha marchado porque ya no aguantaba más sus trifulcas. Incordiar, incordiar, incordiar, ¡como si él no tuviera suficiente con responder hasta el más pequeño capricho de las muchachitas!

—Oh, qué sarcástica. Has oído lo del dragón que mataron en Malahaut, ¿no? Fue Lancelot, ya lo sabes.

—Bueno, eso dices tú. Supongo que también fue él quien expulsó a los incursores de Malahaut, ¿no?

—Los hubiera matado a todos si hubiera estado allí.

—Mmm, por ahí matando dragones cuando lo necesitamos aquí...

NOTICIAS

Tor: «Warwick. Este año, Warwick».

Griflet: «¡El ejército francés está avanzando hacia la victoria en Francia! ¡Los castillos se están rindiendo a diestro y siniestro e incluso están teniendo victorias en el campo de batalla! La mayoría de Benoye y algunas zonas de Ganis ya se han perdido».

Gawain: «Algunos de los camaradas de Ganis tienen que tener cuidado con lo que hacen».

Constantine: «Estamos bien».

CONVERSACIÓN REAL

«Haremos un gran torneo este año para volver a unir a los dos clanes más poderosos del país. Lo llamaremos el Torneo de los Compañeros».

INTRIGA

Sir Lancelot huyó de la corte porque la reina le dijo que se marchara.

MORDRED DICE

«¿Cómo es que algunos se burlan de las leyes de la Iglesia y la tierra, sin sufrir por ello, mientras que otros son exiliados e incluso muertos por sus indiscreciones?».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, dos equipos de escuderos se batían en justa entre ellos; un bando va completamente de rojo y el otro, completamente de verde. El equipo que pierde sirve a los caballeros la cena y el equipo ganador sirve a la nobleza.

El premio es un buen señorío de caballero acondicionado con el botín de los señoríos franceses y tiene un ingreso anual extra de 2 £.



Rey Brian

Julio: Local (2), comarcal (armadura y caballo).

Agosto: Local (rescate), comarcal (armadura), regional (en Legiones, Cheshire).

Septiembre: Local, comarcal (2) (rescate; armadura y caballo).

Octubre: Local (2), comarcal (armadura), regional (en Warwick, Wuerensis [armadura y caballo]).

EVENTOS

Este año juran dos nuevos caballeros de la Mesa Redonda: sir Urré y sir Lavaine.

EL TORNEO DE LOS COMPAÑEROS

El Rey Arturo patrocina un torneo en Lincoln con la intención de unir a los clanes Orkney y de Ganis y recordarles su interdependencia.

Patrocinador: El Rey Arturo.

Equipos: Los clanes de Ganis y Orkney contra todos los demás.

Tamaño: Estilo elegante, regional.

Premio: Armadura de placas completa esmaltada en plata de 16 puntos.

Eventos especiales: Ninguno.

Resultados: A determinar por el director de juego. Sin embargo, durante la melé, los dos clanes compañeros no hacen otra cosa que quejarse sobre las acciones del otro, sin tratar de esforzarse cuando se podrían haber ayudado.

VENENO Y TRAICIÓN

Fuente: Malory XVIII, 2-8.

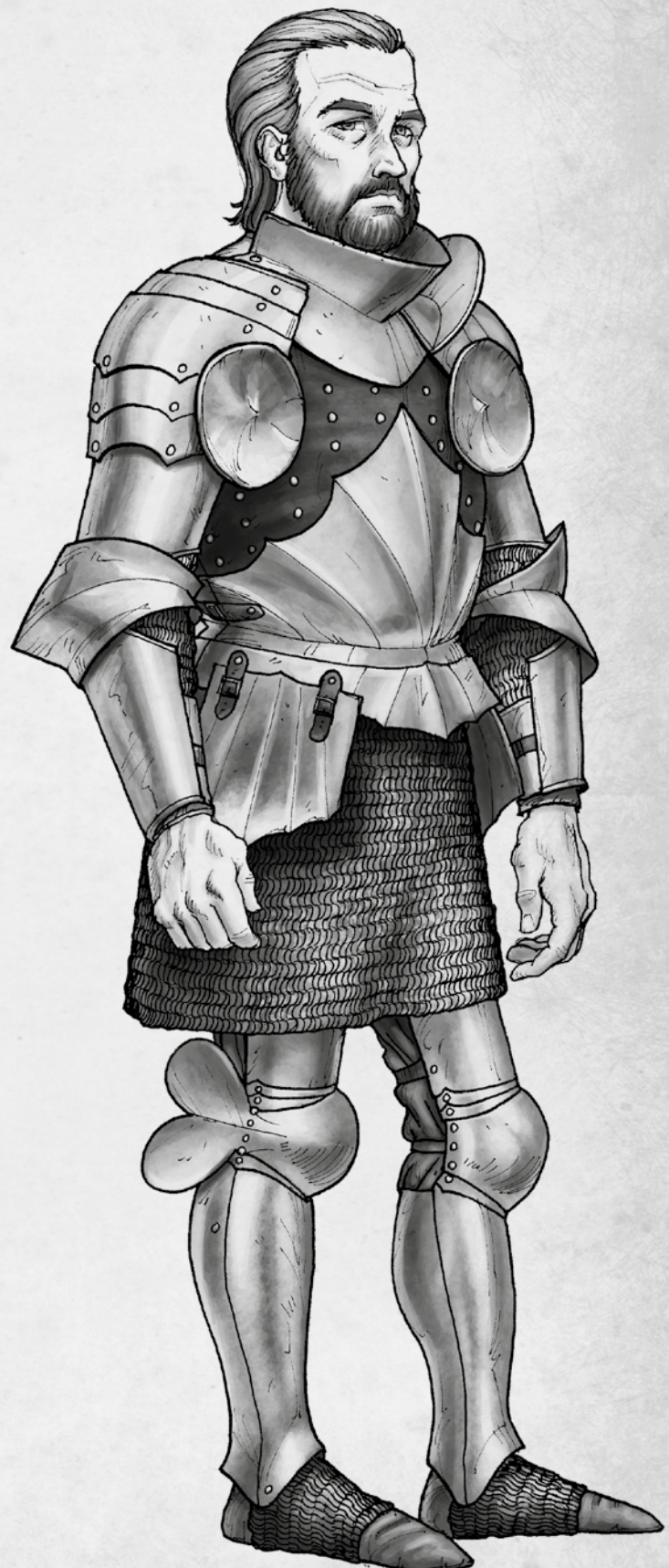
La Reina Ginebra celebra una cena para 20 caballeros, la lista incluye a todos los caballeros dirigentes de los Orkney y los de Ganis (excepto Lancelot), así como muchos otros caballeros. Flirtea y prodiga elogios a todos ellos por igual (Mordred dice que simplemente es para dar la impresión de que lo hace con todo el mundo, no solo con Lancelot).

En la cena, les sirve fruta fresca a los caballeros y uno de los invitados, sir Patrise, un buen caballero de Irlanda, primo de sir Mador de la Port, coge una manzana. Sin embargo, cuando se la come rápidamente se asfixia, se hincha terriblemente y muere entre horribles convulsiones. Los caballeros de la Mesa Redonda están horrorizados, por supuesto, y también sorprendidos.

Sir Mador de la Port acusa inmediatamente a la Reina Ginebra de asesinato, una ofensa capital. Cuando el Rey Arturo interroga a los caballeros, todos ellos coinciden en que la reina debe de haber envenenado al caballero: no ven cómo podría haber pasado si no. Sir Mador exige un juicio y el Rey Arturo, destrozado, dice que si ningún campeón aparece para defender a la reina en 15 días, se la quemará por asesinato.

Todo el mundo sabe que sir Lancelot está fuera (aunque nadie sabe todavía con seguridad *por qué* se fue). Sir Bors acepta públicamente defender a la reina. Afirma que él piensa que es inocente.

El día del juicio, se coloca a la reina en el púlpito del alguacil. Cerca hay un gran poste de hierro, alrededor del cual hay



Sir Lancelot

leña apilada para una hoguera. Sir Mador se adelanta y jura que la reina envenenó a su primo y que lo demostrará «con su cuerpo, mano a mano, a quien dijera lo contrario». Sir Bors jura después:

— La Reina Ginebra está en lo correcto y bien demostraré con mis manos que ella no es culpable de esta traición de la que se le ha acusado.

Sin embargo, en el último momento aparece un misterioso caballero y pide que la lid sea suya. Nadie sabe quién es, excepto Bors, aunque seguramente muchos lo sospechen. El caballero misterioso y Mador luchan y sir Mador consigue infligirle una herida profunda en el muslo a su enemigo, quien, enfurecido, hiere a sir Mador y casi lo mata. Cuando le quita el yelmo a Mador, el hombre derrotado suplica clemencia y se rinde. El caballero misterioso le exige jurar a Mador que la reina es inocente y que no volverá a sacar a relucir este asunto nunca más. Mador acepta.

Entonces el caballero misterioso se dirige en voz alta a la multitud, especialmente al resto de caballeros de la Mesa Redonda. Les cuenta que eso ha sido un insulto para toda la Mesa Redonda y la corte del Rey Arturo y los reprende porque solo un buen caballero se hubiera ofrecido voluntario para defender a la mejor reina del mundo.

El Rey Arturo le suplica al caballero misterioso que se muestre y este se quita el yelmo... para revelar que es Lancelot, por supuesto. El rey y la reina le dan las gracias profusamente. La respuesta de Lancelot es simple:

— Es lo correcto que yo siempre acepte vuestras lides, o las de la reina, ya que yo soy vuestro hombre.

BRIAN ATACA ESTREGALES

El Rey Brian ataca Estregales este año y luego, para agravar su victoria, hace incursiones por todo Leinster.

CORTE DE NAVIDAD

El sentimiento general este año... es que la reina tiene suerte de tener a Lancelot como su campeón.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Estregales, Leinster: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Año 562

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Mordred, Gaheris y Agravaine (se han ido al norte).

COTILLEO

— No me importa lo que digan: sir Lancelot es un gran hombre y es bueno tenerlo de vuelta defendiéndonos. ¿Qué hubiera pasado si no hubiera venido a defender a la reina?

— Entonces lo habría hecho sir Bors, estúpida.

— Pero dudo que Bors hubiera podido derrotar a Mador.

— ¿Acaso habría sido igualmente bonito si Lancelot no hubiera insistido en la inocencia de la reina, venciendo y matando hombres para probarla?

NOTICIAS

Tor: «Muchos torneos prometen ser buenos este año, pero tengo que recomendar el torneo del Día de la Dama del rey».

Griflet: «Esas victorias francesas fueron un milagro, ya sabéis. Tienen a una chica, a la que llaman la Muchacha de Francia, que es una hechicera. Los franceses dicen que es una santa, pero está claro que es una bruja poderosa. ¡Nada más podría explicar su éxito!».

Constantine: «¡Dos torneos regios en un año!».

CONVERSACIÓN REAL

«Esperamos que todos los buenos caballeros del reino estén presentes en el torneo que celebraremos el Día de la Dama en Camelot este verano».

INTRIGA

Sir Lancelot y la Reina Ginebra han arreglado su discusión de amantes por ahora. Se encuentran con bastante regularidad.

MORDRED DICE

«La hipocresía reina. Seguimos escuchando que el rey reparte Justicia, ¡pero el caso es que sigue gobernando por la fuerza! Escuchamos a los poetas cantar sobre el amor cortés y alguien está durmiendo con la reina a las espaldas del rey. Esta casa necesita una limpieza».

PROGRAMA DE TORNEOS

En el Torneo Pentecostal de Camelot de este año, veinte mulas blancas tiran de un gran carro con una isla falsa sobre él, donde los caballeros son prisioneros de unas bestias (esto es, hombres disfrazados de bestias), que defienden la base de la isla contra los asaltadores. Las bestias utilizan bollos rellenos de mermelada como armas, mientras que las damas utilizan flores y atacan la isla para rescatar a los hombres, que después recitan poemas originales para conmemorar el asalto, compitiendo por el premio: un gerifalte para el «Rey de los Poetas».

Julio: Local (2) (ambos armadura), comarcal (rescate).

Agosto: Local (armadura y caballo), comarcal (2) (sin apuesta; armadura), regional (en el Castillo de la Colina, Lindsey).

Septiembre: Local (armadura), comarcal (2) (sin apuesta; rescate), regio (en Camelot en el Día de la Dama, ver a continuación).

Octubre: Local (2), comarcal (2) (el segundo en Halloween, Hantonne, Hampshire), regional (en Carmarthen, Estregales [armadura y caballo]).

EVENTOS

El Rey Arturo ha patrocinado el torneo del Día de la Dama, esperando que todos los caballeros de Britania estén presentes. Sin embargo, sir Lancelot no puede ir, ya que todavía está gravemente herido de su lucha contra sir Mador de la Port. La Reina Ginebra tampoco asiste.

— Por supuesto — dicen los graciosos —, ella se quedará donde esté sir Lancelot.

La pareja habla de este cotilleo. Nervioso y descontento, sir Lancelot se marcha al día siguiente, dejando que todos los del castillo lo vean para que puedan informar de que ha dejado a la reina. Viaja al Castillo Astolat, donde se encuentra con dos jóvenes, sir Lavaine, que decide que quiere acompañar a Lancelot a todas partes, y la dama Elaine le Blanc, la hermana de Lavaine, que se enamora de Lancelot.

En el castillo, Lancelot esconde su escudo y coge uno blanco. Además, le pregunta a la dama si puede llevar su favor: calcula que de este modo no será reconocido, ya que nunca en su vida ha llevado el favor de una dama. Elaine le da felizmente una cinta roja, que él ata a su yelmo.

TORNEO DEL DÍA DE LA DAMA

Fuente: Malory XVIII, 9-18.

Patrocinador: El Rey Arturo.

Equipos: Los caballeros de la Mesa Redonda y los reyes de Leinster y Escotos contra todo el mundo.

Tamaño: Estilo elegante, regio.

Premio: Una campana de oro, un juego de cubiertos de oro para dos y un collar de oro con doce diamantes.

Eventos destacables: Los caballeros de la Mesa Redonda lo hacen bien, por supuesto, pero dos caballeros desconocidos con escudos blancos entran en el fragor del combate y derrotan a los caballeros de la Mesa Redonda. El que lleva una cinta roja es nombrado campeón del día, pero se marcha de la liza rápidamente, con su compañero, y algún otro se lleva el premio.

Algunos especulan que se trata de Lancelot, pero todo el mundo sabe que nunca ha llevado la manga ni la prenda de nadie, así que seguramente no puede ser él.

Al día siguiente, sabiendo esto, los caballeros de Ganis se organizan y atacan en grupo al extraño y le infligen golpes certeros y heridas graves. Aun así, el extraño se recupera y derriba a treinta de ellos. Hacia el final del día, de nuevo, el Caballero del Lazo Rojo es declarado el Campeón. Sin embargo, está tan malherido que abandona el campo con su compañero y, otra vez, desaparece.

Resultados: El campeón misterioso se ha ido. Se envía a sir Gawain para que lo busque.

Poco después, Gawain regresa de su búsqueda e informa que ha descubierto que el misterioso caballero era, por supuesto, sir Lancelot disfrazado. También informa de que la hermosa Doncella de Astolat, Elaine le Blanc, está profundamente enamorada de Lancelot.

La reina está «fuera de sus casillas de ira» al escuchar esto, ya que significa que Lancelot ha vuelto a traicionar su amor con otra. ¡Seguramente sea la prueba de que es un caballero falso!

Mientras tanto, Lady Elaine ha encontrado a Lancelot y está curando sus heridas en la ermita en la que está escondido. Lancelot envía a Lavaine a Camelot para que busque a su primo, sir Bors, quien también viene a la ermita.

TORNEO DE HALLOWMAS

Se celebra un torneo en Hampshire, patrocinado por el Rey Arturo. Sir Lancelot no está presente.

Fuente: Malory XVIII, 18-20.

Patrocinador: El Rey Arturo.

Equipos: Mesa Redonda contra Norgales.

Tamaño: Estilo clásico, comarcal (pero se dobla la Gloria porque el Rey Arturo está presente).

Premio: Un par de copas de oro a juego, un espejo de China y cinco palafrenes blancos.

Canon: Gareth es nombrado Campeón por haber derrotado en justa a 30 caballeros, pero se marcha de repente y no recibe el premio. En su lugar, Gawain y Bors lo comparten, ya que cada uno derribó a 20 caballeros.

EVENTO: BARCA FUNERARIA

En otoño, la corte se celebra en el Castillo de Westminster. Un día, cuando el rey y la reina están mirando por la ventana de una torre, ven en el Támesis una barca negra cuyo tripulante impulsa río abajo, lamentándose. Cuando van a investigar, se encuentran con una multitud que ya se ha reunido en la orilla del río.

Una hermosa mujer yace en la barca, muerta. Es Elaine de Astolat y lleva una carta en su mano dando explicaciones. Murió, explica, por amor a sir Lancelot, que no la amó.

En privado, cuando la Reina Ginebra escucha la historia de Lancelot (de cómo negó su amor a esta hermosa joven doncella) se arrepiente de haber desconfiado de él y le pide perdón. Lancelot lo acepta humildemente.

Gloria: 25 por presenciar este evento.

BRIAN ATACA LAS ISLAS

El Rey Brian ataca las Islas y el Rey de Gomeret parte apresuradamente para luchar con él. Sin embargo, el ejército de Brian alcanza al de Gomeret cuando está cruzando el Estrecho de Menei y la flota pirata impide que los barcos huyan o pidan refuerzos.

La mitad del ejército se pierde mientras el resto mira sin poder hacer nada.

CORTE DE NAVIDAD

El rey declara que sus caballeros entretendrán a la corte con justas diarias. El premio será un diamante cada día. Lancelot no participa, sino que, con sir Lavaine, se retira a la ermita a descansar.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Gracias a la Pax Artúrica, todas las tierras de Logres reciben un modificador de -1d6 a la tirada de Mal Tiempo Inicial.

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores:

Las Islas: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 563

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Carlisle.

FUERA DE CAMELOT

Nadie relevante. Los Orkney están todos visitando la corte de Arturo.

COTILLEO

— Una chica tan guapa muerta porque Lancelot no la amaba. Muerta por amor.

— Muerta por *no* amor, querrás decir.

— ¿No se supone que el amor es algo bueno, que nos hace buenos y fuertes y felices? ¿Qué ha pasado para que incluso el amor nos mate?

— Bueno, la familia también fue poderosa una vez, ¿recuerdas? Pero cuando veo a sir Agravaine confabulando contra su propio tío, incluso dudo de ello.

— ¡Idiota! No está confabulando contra el rey. No odia a Arturo. Es a Lancelot y a Ginebra a quien odia. Odia la hipocresía de su romance de pacotilla y el daño que le hace a su tío, el rey.

— A mí el rey no me parece herido. Si lo estuviera, ¿no pensáis que ya habría hecho algo?

— Está desbordado ahora mismo con solo vigilar a los de Ganis y a los Orkney. Un gran problema con su esposa podría desbordarlo.

NOTICIAS

Tor: «¡Hay muchos torneos buenos este año! El Duque de Lindsey promete una sorpresa en su torneo regional en Leicester este año».

Griflet: «Bueno, no nos queda mucho por lo que luchar en Francia, ¡pero siempre nos quedará Irlanda! La guerra también se ha extendido en el norte. Y si no vigilamos a algunos de estos hombres, tendremos una justo aquí, en el salón de banquetes».

Gawain: «Mantendré a mis hermanos alejados de los problemas aunque tenga que mantenerme sobrio y casto durante el banquete».

Constantine: «La comida y las bebidas están listas y tenemos artistas y sirvientes. Hay tanto que hacer...».

CONVERSACIÓN REAL

«Los frisios han capturado a la Muchacha de Francia. Sus obispos han celebrado un juicio y la han declarado culpable de ser una bruja, así que ahora entendemos cómo pudo conducir a los franceses a la victoria. Van a quemarla, por supuesto. Algunos de los del clan de Ganis han pedido ir a verlo».

INTRIGA

Sir Lavaine jura que su hermana era virgen, simplemente le gustaban demasiado los romances y el amor.

MORDRED DICE

«Esa joven muchacha podría haber sido una buena esposa para alguien, pero en lugar de eso ahora su vida se ha echado a perder, ¿y por qué? Ninguna mujer que yo conozca se mataría a sí misma simplemente porque un hombre la dejó. Deben de haberse acostado para que ella haya actuado de ese modo. Así que ahora Lancelot no está satisfecho con la reina, sino que va a empezar a cosechar los frutos de sus favores, supongo, ¿no? Hay que parar a ese hombre».

PROGRAMA DE TORNEOS

Dados los eventos de este año, la mayoría de los torneos se han cancelado o han visto reducida su asistencia drásticamente. El directo de juego puede poner un par de torneos comarcales si lo desea.

EVENTOS

UNA GRAN TRAICIÓN

Fuente: Malory XX, 1-10.

Un día, al final de la tarde, después de que el clan de Ganis se haya marchado, cuando se ha bebido mucho y la charla es imprudente, la conversación de Agravaine y Mordred se vuelve lo suficiente alta para que la escuchen todos y es bastante interesante.

— Alguien debe decir la verdad — dice Mordred. La multitud atiende expectante. Incluso el rey está escuchando.

— Yo lo haré — dice sir Agravaine —, por el amor de mi tío y el buen nombre de nuestra familia.

— ¿Y qué — pregunta el rey — vais a contarme?

— Que vuestra esposa, la reina, tiene una aventura con sir Lancelot.

Y ahora el silencio es tan delgado que se puede cortar con un hilo y el rey parece frío y extraño, no como el hombre que era hace unos momentos.

— No hablaréis más sobre esto — dice el rey —. Venid a mi cámara.

Se levanta y avanza hacia la puerta de la cámara y los dos sonrientes caballeros Orkney lo siguen de cerca.

Percepción. Éxito = ves que los del clan Orkney están inusualmente sobrios esta noche.

En el momento en el que la puerta se cierra detrás de los caballeros, el salón rompe en un murmullo de asombro («¡Lo ha dicho en público!»), sorpresa («¡Ahora el rey lo sabe!»), aclaración («¿Qué ha dicho?») y asombro («¡Se lo tengo que

contar a mi dama!»). Aunque en general surgen dos temas: la revelación del idilio y la hostilidad entre los clanes de Ganis y Orkney.

Tómate un tiempo y deja que los caballeros jugadores discutan entre ellos lo que ha pasado. Saca a relucir sus anteriores amistades o rivalidades entre ambos clanes. ¿Alguien tiene un Amor Cortés por la reina? ¿Cómo se siente por haber escuchado *en público* que el objeto puro de su Amor Cortés se está acostando con Lancelot?

¿Qué desean hacer? ¡Déjales!

Gancho para los jugadores: ¿Los caballeros jugadores son aliados de los Orkney? Si es así, podrían ser reclutados para ayudar. Deberían estar completamente armados y todo el mundo jurará por su Honor quedarse y luchar contra Lancelot o renunciar a su Honor. Si todavía no se han relacionado con este clan, este no es el momento de tratar de unirse a ellos, ya que todos están irritables y estrechamente unidos y son hostiles hacia los extraños que están intentado «espiarlos» o perturbar sus planes.

¿Son amigos del clan de Ganis? Si es así, pueden unirse a la discusión general de parte de esta facción. Sir Bors se ha hecho cargo, como siempre, y está enviando a parejas de caballeros a varias partes del castillo para ver e informar sobre lo que está pasando allí. Aun así, el grupo más grande está reunido, armado y esperando.

Puede que los caballeros no estén unidos a ninguna facción. Los jugadores pueden pedir sugerencias sobre cuáles son las alternativas. Aquí están las más obvias:

- + No hagas nada. Vete a la cama, pero con guardias en la puerta y armas cerca.
- + Quédate despierto toda la noche, armado y listo, cerca de tu señor feudal o del Rey Arturo.
- + Pídeles consejo a tus caballeros favoritos de la corte.
- + Vete de Camelot. Ahora mismo la cosa está muy fea y tienes asuntos urgentes en otra parte.

El director de juego tendrá que dirigir a los caballeros a través de estos eventos.

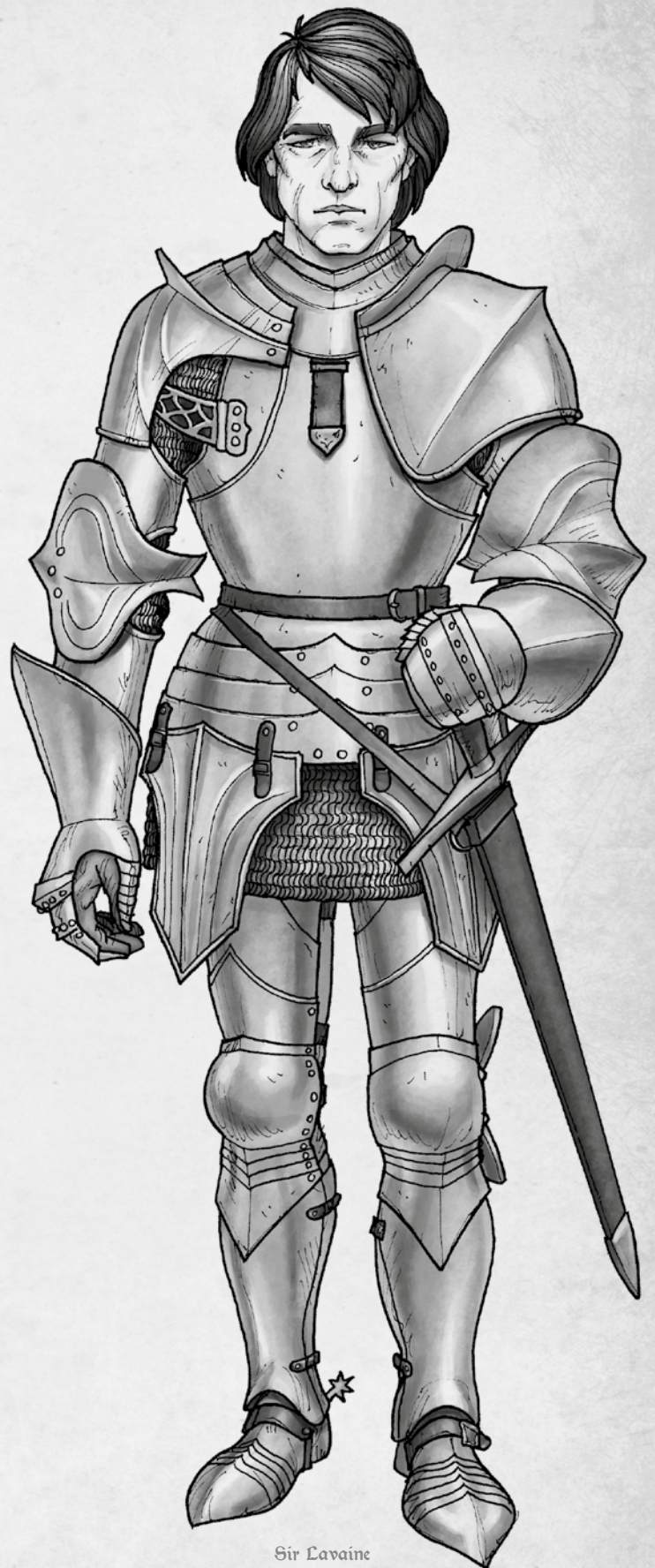
LA BANDA ORKNEY

Los siguientes caballeros están en contra de Lancelot: Mordred, Agravaine, Colgreance, Mador de la Port, Gingalin, Meliot de Logres, Petipace de Winchelsea, Galleron de Galway, Melion de la Montaña, Astamore, Gromore Somir Jaure, Curselaine, Florence, Lovel.

Cuando todo el mundo está dormido, o debería estarlo, gritos y chillidos, junto con golpes en escudos y puertas, estallan fuera de los aposentos de la reina, entre muchos abucheos.

— ¡Caballero traidor! ¡Traidor! ¡Lancelot, salid! ¡Estáis atrapado!

Una multitud se reúne para ver qué está pasando. No pasa nada y los caballeros siguen gritando y aporreando la puerta. De repente, la puerta se abre ligeramente. Un caballero introduce su espada y, sin detenerse, entra en la habitación empujando la puerta, que se cierra tras de sí con el cerrojo. Lancelot le da muerte. Era sir Colgreance.



Sir Lavaine



Sir Gawaine

—¡Caballero traidor, salid de la habitación de la reina!

Finalmente, responden desde el interior. La voz de Lancelot es alta y clara.

—Sir Agravaine —dice—, os aconsejo que os marchéis de aquí y que detengáis estos gritos difamatorios. Os prometo que apareceré ante vosotros y el rey con toda su corte para aceptar este cargo cara a cara. Y cuando os responda como un caballero, resultaré ser inocente y lo demostraré con la fuerza de mis manos.

—Que os lleve el Diablo, Lancelot —lo abuchea Agravaine—. El rey ha dicho que queda en nuestras manos salvaros o mataros. ¡Dejad de esconderos debajo de sus faldas!

—Entonces hacedlo —dice Lancelot. La puerta se abre de par en par y Lancelot sale sin armadura, pero blandiendo la espada de Colgrevance, listo para la sangre y el caos. Con un solo tajo, parte el escudo de Agravaine en dos, cortándole la mano a la altura de la muñeca y el brazo a la altura del hombro y simultáneamente detiene dos espadas que iban a acuchillarlo.

Los espectadores gritan y huyen. Lancelot se vuelve hacia los dos asaltantes siguientes. Corta la pierna de uno con un único golpe y, con un movimiento ascendente, la clava en la boca del otro, luego empuja hacia delante los dos cuerpos para que lo protejan de los golpes. Con el cuarto golpe hace caer al cuarto hombre y con el quinto, a otro, y así sucesivamente con toda la multitud, saizando y rajando y matando con todos y cada uno de sus tajos.

Si los caballeros jugadores están con el grupo de Orkney, también tienen la oportunidad de luchar contra Lancelot (les deseamos suerte, porque la intención de Lancelot es matar a todos los testigos). Si huyen sin luchar, pierden 3 de Honor, pero ¡al menos podrían vivir para luchar otro día!

Mordred, al que nunca le ha preocupado mucho el Honor, intenta huir cuando ve el desastre, pero Lancelot lo hiere de todos modos. Aun así escapa y luego huye a la cámara del rey, que ya está despierto, esperándolo. Gawain también está allí.

Ten en cuenta que Lancelot tiene una habilidad de Espada de 85 (!) en este momento (base 40, multiplicada por 2 por la pasión con un modificador de +5 por no llevar armadura). Por ello, tiene dos críticos de Espada por ronda asegurados o puede dividir su habilidad entre tres enemigos (el número máximo que le puede atacar en una ronda).

CONSECUENCIAS

Sir Lancelot, espada en mano y cubierto de sangre, se va a los aposentos de los de Ganis, donde se los encuentra a todos esperando y armados. Se siente motivado por su lealtad. Lancelot explica lo que ha hecho y dice que se va a marchar inmediatamente. Se irá y se esconderá en un lugar que solo él y sir Bors conocen y simplemente volverá si la reina está en peligro.

Sir Mordred, herido y horrorizado por la masacre de su hermano y sus hombres, pasa de largo a los guardias del rey e irrumpe en la habitación de Arturo. Cuenta lo que ha ocurrido y pide venganza a Gawain y Arturo (ver Malory XX, 7, para los argumentos preferidos. Si los caballeros jugadores están presentes, pueden dar su opinión o no). El resultado claro es que sir Gawain coge a su hermano pequeño, exhausto y horrorizado, y se lo lleva para que lo curen.

Para mantener las formalidades, el Rey Arturo reúne a sus barones en una corte a la mañana siguiente, bastante temprano, de hecho. Ginebra está ahí, bajo custodia, con las muñecas atadas con delicadas cadenas de plata. Con la legalidad y la parafernalia mínimas, el Rey Arturo llama a la corte al orden. Sir Mordred presenta los cargos y el rey pregunta dónde está sir Lancelot para responder a estos cargos.

Por supuesto, Lancelot no está aquí, así que por la ley feudal, al haber huido de la escena, se le considera culpable. Pasa una hora hasta que se sentencia esto.

Y, continúa Mordred, la reina es culpable de traición. Yació con sir Lancelot fuera del matrimonio con el rey y por ello ha cometido traición. Nadie se adelanta para defenderla. No es posible ninguna defensa.

El Rey Arturo es incapaz de hablar, sin embargo, y asiente con la cabeza al justiciar presente, quien dice solemnemente: «La pena por esto es la muerte, quemada en la hoguera».

LA HOGUERA

—Sir Lancelot intentará rescatarla —dice el Rey Arturo—. Quiero a todos los caballeros ahí abajo para evitar que se le acerque. La justicia, desagradable y triste como es, debe preservarse.

Intriga. Éxito = «la justicia debe preservarse» parece una opinión débil, especialmente dado que la justicia es lo único que evita que la Mesa Redonda se desmorone.

El Alto Rey ha dado una orden, los caballeros deben obedecer. Es posible que los caballeros jugadores no deseen evitar que Lancelot se acerque a la reina. Aquí tienen un par de opciones:

- ✦ Negarse. Pierde 3 de Honor (sir Gawain se niega, pero tiene Honor para dar y regalar).
- ✦ Ir, pero sin arma y sin armadura.
- ✦ Ir con armadura, pero no luchar.
- ✦ Ir completamente armado y listo para luchar (insensato en el mejor de los casos).

Sir Gareth, el caballero «buenazo», y su hermano Gaheris (intentado imitar las acciones de Gareth en todos los sentidos) cogen la segunda opción. Gareth fue nombrado caballero por Lancelot, así que no alzarán armas contra él. Aun así, siente que debe estar presente y visible para decirle algo a Lancelot y para seguir las órdenes de su señor.

Se ha colocado una pira de madera de diez pies de altura («apropiada para una reina») en el patio de armas exterior del Castillo del Pendragón. El mástil sobresale otros diez pies sobre esta. Unas escaleras robustas e inflamables conducen desde la pila de madera a una pequeña

plataforma que se encuentra sobre la misma, donde la reina podría estar de pie cómodamente mientras se quema hasta morir. Si se mira con atención, se puede ver que las cuerdas son de seda.

Hombres armados a pie rodean la pira, más o menos unos cien caballeros en total. Alrededor de ellos se aglomera la multitud para presenciar la ejecución. También hay gente en lo alto de los edificios y murallas cercanos y asomada a las ventanas.

Se saca a la reina, que lleva un vestido sencillo y el pelo suelto. Aun así está maravillosa.

Amor Cortés (Ginebra), si se tiene. Pífa = es bueno que la quemem. Fallo = deben quemarla. Éxito = con faltas o sin ellas, es maravillosa y es triste verla morir de este modo. Crítico = te desgarras el corazón, pero no puedes hacer nada al respecto.

Un verdugo conduce a Ginebra por la escalera hasta lo alto de la pila de madera. Un sacerdote los acompaña leyendo la Biblia. Cierra los ojos y empieza a rezar.

Una flecha zumba dibujando un arco desde lo alto de la Puerta del León, dejando tras de sí un rastro de humo verde. El verdugo la ve y hace una señal a sus hombres, que se encuentran abajo. Inmediatamente todos ellos sacan sus braseros para hacer llamas y prenden la madera impregnada de aceite. El verdugo comprueba rápidamente las ataduras de Ginebra y se baja de la plataforma por las escaleras sin decir una palabra. Después de un momento, el sacerdote abre los ojos y mira boquiabierto las llamas, para entretenimiento de la multitud, que se ríe a carcajadas mientras él escapa corriendo por las escaleras ignominiosamente entre las crecientes llamas.

EL RESCATE

De repente, una conmoción se escucha entre la multitud cuando los caballeros y sus secuaces que rodean la pira desenfundan sus armas. Un humo negro se levanta entre las llamas que rodean el perímetro de la pira.

—¡Es Lancelot! —grita alguien en la Puerta del León, y hombres a caballo irrumpen por las puertas abiertas. Los espectadores se apartan para dejarles paso y los jinetes cargan contra la masa de defensores. Lancelot los encabeza con su armadura de plata sobre su destretero blanco, cortando a diestro y siniestro y derribando a un defensor con cada golpe. Sus hombres, tanto a caballo como a pie, siembran el caos y los defensores contraatacan.

Lancelot guía a su caballo directamente hacia las escaleras humeantes y a la plataforma, en la que corta las ataduras de seda de la reina y la sienta en su regazo. Gira su caballo y se baja de la pila de madera en llamas.

El camino hasta la Puerta del León está despejado y, con su reina abrazada a él, Lancelot galopa a través del patio cubierto de cuerpos y sale por la puerta. En la corte, una trompeta resuena y el clan de Ganis y sus aliados dejan la lucha y se marchan hacia la Puerta del León, donde los esperan sus caballos.

El Rey Arturo se encuentra en una de las ventanas del Torreón de Oro, observando todo el fiasco del distante patio.



No ordena un contraataque ni una persecución.

CONSECUENCIAS

Después del rescate, el patio es un lugar de dolor y miseria. Muchos buenos caballeros están muertos, tanto defensores como atacantes. Cuando se descubre a cada caballero, se alza un grito y sus amigos y familiares corren hacia el cuerpo.

Cuando se descubre el cuerpo de sir Gareth, un gran grito recorre todo el patio, ya que durante mucho tiempo ha sido uno de los caballeros más respetados y queridos de Camelot. Para sir Gareth, la ética y la moral siempre debían preceder, aunque fuera sobre su propia familia, de quienes renegó por sus viles asesinatos y venganzas. Se ha negado a luchar contra Lancelot, que lo nombró caballero, pero también ha obedecido a su señor Arturo y por eso ha ido a defender a la reina sin armadura ni armas. Quiso estar presente pero no hacer nada. Aun así, después del tumulto se le ha encontrado muerto, con la cabeza aplastada. Cerca está su hermano Gaheris. Yacían justo en el camino de Lancelot desde la puerta a la pira y está claro que el enfurecido y exaltado caballero los mató, pero no los reconoció.

Un grito de agonía penetra el aire desde el Torreón de Oro. Es la voz de Gawain, que acaba de enterarse de que Gareth ha sido asesinado.

Hay que retirar los cuerpos, hay que atender a los heridos y está claro que también hay que preparar las armas para la

guerra y la batalla.

Poco después, se envía una orden a los barones para que vengan con sus ejércitos para guerrear contra el traidor de sir Lancelot. Se ha retirado a su castillo Joyous Garde, donde sus aliados van a reunirse con él.

LISTA DE CABALLEROS ASESINADOS

De Malory XX, 8, aquí está la lista de caballeros asesinados en el rescate de Ginebra: Tor, Griflet, Gareth, Gaheris, Kay el Extranjero, Belliance le Orguluous, Segwarides, Brandiles, Aglovale (nota: de hecho, en otras fuentes se indica que Aglovale murió en la Búsqueda del Grial), Gauter, Gilmere, Arnold, Damas, Priamus, Driant, Lambegus, Hermind, Pertelope, Perimones y los dos hermanos: el Caballero Rojo y el Caballero Verde.

BRITANIA EN GUERRA

Fuente: Malory XVIII, 10-18.

El ejército se reúne en Lincoln y se pone en marcha. Pasa por Malahaut, cuyo rey también fue un amante, pero permanece impassible dentro de sus murallas mientras el ejército del Alto Rey pasa. Va hacia las regiones sajonas de Deira y Nohaut y al final se despliega alrededor de Joyous Garde. Lancelot y su ejército permanecen dentro de las enormes murallas.

Empieza un asedio (Malory dice que dura 15 semanas). Todos los días, sir Gawain cabalga hasta las puertas de Joyous Garde y reta a sir Lancelot a un duelo de honor. Todo el mundo ha oído hablar del juramento que pronunció Gawain tras la muerte de Gareth: luchar contra Lancelot hasta que uno de ellos muera. Lanza puyas, razones legales y todo tipo de retos verbales. Día tras día, los caballeros de sir Lancelot lo observan en silencio desde las murallas.

Finalmente, un día de otoño, Gawain y sus amigos consiguen provocar a Lancelot a que suelte duras palabras, retos y que, al final, acepte entrar en combate.

— Lamentaréis que salga para luchar contra vosotros — promete Lancelot, y va a armarse.

BATALLA DE JOYOUS GARDE

Fuente: Malory XX, 13.

Comandantes

Rey Arturo (Batalla = 26)

Sir Lancelot (Batalla = 29)

DÍA UNO

Duración de la batalla: 3 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Modificadores

Ninguno.

La lucha

Sir Lionel casi muere a manos de Gawain en un reto antes de la batalla. Las tropas cargan, los caballeros caen y tiene lugar una sangrienta batalla.

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Ronda 2: Normal.

Ronda 3: El grupo de Lancelot se encuentra con el de Arturo, y aunque el rey arroja una lluvia de golpes sobre el caballero, Lancelot solo se defiende y se da la vuelta para ir a desmontar a más caballeros de la Mesa Redonda.

Entonces sir Bors desmonta al Rey Arturo, se abalanza sobre él y, en el suelo, le quita el yelmo. Es uno de esos momentos en el que el campo de batalla prácticamente se sume en el silencio para ver.

—¿Termino esta guerra? —le pregunta Bors a Lancelot, listo para matar al rey.

—Nunca autorizaría un golpe contra mi rey —dice Lancelot—. Liberadlo.

—Sois el caballero más noble, sir Lancelot —dice el rey, y se da la vuelta y se marcha cojeando tristemente. Sus guardaespaldas se reúnen a su alrededor y se retiran, al igual que lo hace su ejército. Lancelot convoca al suyo de vuelta al castillo.

Después de la batalla

Se retira a los muertos, se trata a los heridos y se hacen planes.

Vencedor: No decisivo.

Botín: Ninguno.

Gloria: 45 por ronda.

DÍA DOS

Al día siguiente, para sorpresa del ejército del rey, se vuelven a abrir las tres puertas, de donde salen sendos batallones. Las trompetas y los tambores alertan al campamento del rey, cuyos caballeros se apresuran para formar.

Hoy los ejércitos son más pequeños, debido a las heridas de ayer. El día empieza con sir Gawain y sir Bors luchando con sus lanzas en combate singular; Gawain desmonta a su enemigo. Después, sir Ector casi es asesinado en otro reto prebatalla.

Duración de la batalla: 6 rondas.

Tamaño de la batalla: Grande.

Modificadores

Ninguno.

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Rondas 2-6: Normales.

Después de la batalla

Vencedor: Lancelot. Victoria no decisiva.

Botín: 3 £ por caballero en el ejército de Lancelot.

Gloria: 45 por ronda.

EL LEGADO PAPAL

Mientras el Rey Arturo está celebrando un concilio con sus barones después del segundo día de batalla, un legado

papal, Kynan, antiguo Obispo de Rochester y ahora un enviado del Papa, llega al campamento (Kynan también es el hermano menor del Conde Kinniarc de Kent, uno de los barones de Arturo que se encuentra en ese mismo consejo de guerra). Es un hombre con labia y lleva una carta del Papa con una orden: que el Rey Arturo acepte a su reina de vuelta y haga las paces con Lancelot. Amenaza con situar a toda Britania bajo interdicto papal si el rey no está de acuerdo y la acepta de nuevo.

Aunque no es necesariamente un cristiano romano y no se somete a todas las demandas de la voluntad del Papa, Arturo acepta que es algo sabio y sensato, así que expone el asunto delante del consejo. Los barones y los caballeros de la Mesa Redonda lo escuchan y están de acuerdo en actuar de este modo. Todos excepto Gawain.

Sir Gawain dice que el rey debe llevarse a Ginebra de vuelta, pero nunca debería hacer las paces con el malvado sir Lancelot, «que asesinó al bueno de sir Gareth, desafió al rey y trajo la guerra a Britania». Ni siquiera Kynan con su labia puede disuadir a Gawain, así que Arturo decide cumplir la primera parte, pero no la segunda. El obispo dice que le llevará su oferta a sir Lancelot.

El Rey Arturo ordena a su ejército que se retire a Carlisle, donde esperará noticias. El ejército marcha hacia el sur, luego se vuelve hacia occidente a lo largo de la carretera que se encuentra tras los restos del Muro de Adriano. Es principios de otoño. Las hojas están cambiando, los hombres desean tener una manta más por la noche y los campesinos llevan a sus cerdos al interior de los bosques.

BRIAN ATACA HAMPSHIRE

Mientras Arturo tiene a su ejército en el norte, el pirata rey Brian azota el sur. Desembarca en Hampshire, obligando a los defensores locales a refugiarse tras las murallas. Entonces empieza a saquear los pueblos y aldeas, llevándose sus bienes, su ganado y quemando sus edificios por el mero deseo de hacer daño.

La flota se marcha hacia el oeste para hacer lo mismo en Devon, pero evita Cornualles.

EL REGRESO DE LA REINA

Cuando los campesinos están empezando a recoger sus cosechas, el obispo vuelve con el mensaje de que Lancelot devolverá a la reina en ocho días. Ocho días después, una procesión de 100 caballeros, todos ellos vestidos de verde sobre su armadura y llevando cada uno una rama de olivo, se acerca a Carlisle. Escoltan a 24 gentiles damas, igualmente vestidas, cabalgando a la amazona sobre palafrenes, y a 12 caballeros sobre corceles. En medio de ellos se encuentran sir Lancelot y la Reina Ginebra, ambos vestidos de blanco y oro.

En el salón del rey, la pareja se aproxima a Arturo, sentado en el trono, con las cabezas agachadas y se arrodillan. El rey no dice nada y el silencio es largo y denso. Finalmente sir Lancelot alza la cabeza, se levanta y ayuda a la reina a que se ponga en pie.

Lancelot se lanza de lleno a un discurso. Jura que la reina está «limpia» y afirma que si alguien piensa lo contrario, debería decirlo ahora para que Lancelot pueda defender su palabra hombre a hombre, en combate. Explica por qué la secuestró: él es su Campeón y es su trabajo librarla de la hoguera. Y en cualquier caso, afirma, ella es inocente porque la noche en la que Lancelot atacó a los caballeros Orkney en el pasillo de fuera de su habitación, ella lo había llamado por ciertos asuntos y, de repente y de manera ignominiosa, lo acusaron de ser un cobarde y un traidor.

—Os llamaron lo correcto —interrumpe sir Gawain.

—La lid ha demostrado que no tenían razón —responde Lancelot.

—No teníais ninguna razón para tratarme de este modo —dice el Rey Arturo—. Os di todo y más que a cualquier caballero del mundo.

Lancelot comienza una letanía sobre todo lo que ha hecho por el Rey Arturo y también por Gawain, aunque añade esta última información para burlarse de él. Pero acaba diciendo que espera tener la amistad del rey.

—El rey puede hacer lo que le plazca —dice Gawain—, pero en cuanto a mí, seré vuestro enemigo hasta el día en el que uno de los dos muera. Habéis matado a tres de mis hermanos, dos sin ir armados y a traición.

Lancelot suspira profundamente, parece verdaderamente triste: «Soy el más miserable. Es cierto que los hombres caen de lo más alto a lo más bajo conforme gira la rueda de la Fortuna».

—Dejad de hablar e idos —dice Gawain—. El rey y yo estamos de acuerdo en que tenéis quince días para estar en Britania y, después de ello, seréis tratado como el criminal que sois y se os perseguirá y matará.

—Entonces así lo haré —dice Lancelot—, pero entended, sir Gawain, que si vuestro tío entra en mis tierras, me contendré, pero si llegáis vos con acusaciones de traición, no.

—Buena suerte. Os encontraremos en Francia pronto y derribaremos vuestro castillo más fuerte sobre vuestra cabeza.

Lancelot responde:

—No es necesario. Venid y nos encontraremos en los campos.

—Dejad de hablar y entregad a la reina. Se os acaba el tiempo.

Lancelot se vuelve hacia la reina y dice en voz alta para que todo el mundo pueda oírlo:

—Señora, ahora debo alejarme de vos y de esta noble amistad por siempre, así que os pido que recéis por mí y habléis bien de mí. Y si os encontráis en apuros por culpa de cualquier falsa lengua, simplemente enviadme un mensaje y vendré una vez más a defenderos. —La besa—. Ahora veamos si hay alguien en este lugar que se atreva a decir que la reina no es sincera con el Rey Arturo. Que quien lo piense hable ahora o calle para siempre.

Por supuesto, nadie habla.

Lancelot se marcha, dejando a la reina y al rey juntos. Muchos nobles de la corte se apenan por verlo partir.

Gancho para los jugadores: ¿Qué piensan los caballeros jugadores de todo esto?

LA PARTIDA DE LANCELOT

Sir Lancelot y sus parientes y seguidores contratan barcos y cargan todo lo que pueden en ellos, y luego se marchan a Benwick. Son los últimos días del año, pero el viento es adecuado y, por el precio que están pagando, no hay escasez de barcos, galeras y barcasas. Sir Lancelot y sus hombres navegan *en masse* hacia Francia, que en este momento está en una guerra civil. Cuando el Rey Claudas murió, su reino se dividió, y Ganis y Benwick se encuentran entre las regiones que gobierna el Rey Cariberto, un merovingio elocuente y disoluto que vive en un exceso decadente con su esposa, la Reina Teodegilda.

Cariberto ha recibido noticias sobre los eventos recientes de Britania. No está contento por el regreso de estos enemigos suyos, pero tampoco es estúpido. Envía órdenes a sus oficiales que se han instalado hace poco en Ganis (después de que la Muchacha de Francia lo conquistara). Cuando Lancelot desembarca en Benwick, los delegados franceses lo están esperando y le dan una regia bienvenida. El portavoz lleva una invitación del Rey de Francia, en la que le ofrece a Lancelot todo Benwick y Ganis para que lo gobierne como vasallo suyo. Lancelot se niega diciendo que solo puede estar juramentado a un único gran líder, el Rey Arturo. Sin embargo, Cariberto se ha anticipado a esta respuesta y su delegado declara que está dispuesto a concederle las tierras. No necesita su juramento de vasallaje, sino solo que él tampoco sea vasallo de *ningún* otro rey por esta tierra (es decir, Ganis y Benwick serían de nuevo un reino independiente).

Pero dado que Lancelot es conocido por ser justo y generoso, también le pide un único pago de 100 000 besantes a cambio del «regalo». Sir Lancelot dirige una mirada a Bors, que asiente discretamente, y entonces acepta. El intercambio es sosegado y plácido y, con algo de ceremonia, el emisario le tiende un gran manojito de llaves a sir Lancelot. Los caballeros entran y toman el mando del Castillo de Benwick, su nuevo hogar.

CORTE DE NAVIDAD

La reina ha vuelto a la corte y eso es algo bueno. No hay dos clanes enemistados compitiendo por la atención del rey y eso también es bueno. Muchos de los que causaban problemas están muertos y eso también es bueno.

No obstante, sir Lancelot, el Caballero de la Reina, el orgullo de la caballería, se ha marchado de la isla y el mejor caballero del Rey Arturo, sir Gawain, lo odia con fervor. Gawain y sus ejércitos viajarán la próxima primavera al continente para guerrear.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

La Pax Artúrica termina. Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Devon, Salisbury, Sussex: la tierra ha sido asaltada (+1d6).

Hampshire: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 564

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Camelot.

FUERA DE CAMELOT

Muchísimos caballeros de la Mesa Redonda se han marchado de Britania con Lancelot, pero no abandonan la Mesa Redonda, sus nombres no han desaparecido de las sillas. El Rey Arturo ha decidido conservar sus lugares de honor, como anticipo a un desenlace optimista de esta enemistad.

Estos son los caballeros que se han marchado con Lancelot (de Malory XX, 18): Lionel, Bors, Ector de Maris, Blamor, Bleoberis, Gahalantine, Galihodin, Galihud, Menaduke, Villiars, Hebes le Renoumes, Lavaine, Urré, Nerovens, Plenorius, Selises, Melias de Lile, Bellengerus le Beuse, Palomides, Safer, Clegis, Sadok, Dinas le Seneschal, Clarrus.

COTILLEO

—Hace mucho que vengo diciéndolo. Nada más que problemas. Ese par de dos deberían haber ardido juntos en la hoguera. Y vosotras que pensabais que era todo tan mono, ¡qué historia! Ahora nos han matado a todos.

—Un mercader me ha contado que los incursores del norte están saqueando la costa occidental. Una flota de ellos remontó el Severn hasta Gloucester.

—Un ejército picto se dirige hacia aquí. Eburacum está ardiendo. Se están llevando a todas las mujeres a sus tierras altas.

—Y los sajones, ¿os acordáis de ellos? Me han contado que siguen teniendo armas y que les están quitando la herrumbre a la vista de todos en sus aldeas.

—Se acerca un ejército de goblins desde el Bosque Perdu para llevarse a nuestros bebés.

—Estaré en la catedral si me necesitáis.

NOTICIAS

Gawain: «Nos iremos por mar y mataré a ese traidor que asesinó a mis hermanos».

Constantine: «Serviré a mi rey hasta el final y, si es necesario, estaré feliz de morir a su servicio. ¡Malditos aquellos traidores al rey y a la Mesa Redonda!».

CONVERSACIÓN REAL

«Iremos a Francia por mar para guerrear. Somos reacios a meternos en esto, pero por amor a mi sobrino, el mejor caballero de Britania, lo haremos».

INTRIGA

El rey y la reina viven en aposentos separados y rara vez pasan tiempo juntos en privado. Sus apariciones públicas son el modelo de formalidad y funcionalidad. Y parece que las mejores damas de compañía de la reina se han ido con Lancelot a juzgar por las ropas que lleva estos días.

MORDRED DICE

«Si mi padre me hubiera escuchado antes, esto no habría pasado. Pero no me sorprende dado que la putrefacción estaba tan adentro, ¡su esposa y su propio Campeón! Ahora esos viles asesinos sufrirán por la sangre de mis hermanos y el insulto hacia mi padre. Oh, excepto que yo me quedaré atrás para ocuparme de las cosas».

PROGRAMA DE TORNEOS

Dados los eventos de este año, la mayoría de los torneos se han cancelado o han visto su asistencia reducida drásticamente. El director de juego puede disponer un par de torneos comarcales si lo desea.

EVENTOS

Al menos están disponibles 21 vacantes en la Mesa Redonda. ¿Los caballeros jugadores reúnen los requisitos?

GUERRA EN GANIS

El ejército de Arturo (o, más bien, el de Gawain) se reúne en Hantonne, Dover y otras ciudades portuarias meridionales. Esperan el viento apropiado y navegan hacia el suroeste, rodeando Bretaña, luego hacia el sureste, adentrándose en la Bahía Visigoda, y después directamente al este hacia la costa. Se apoderan de una pequeña ciudad con muelles y el ejército desembarca.

Marchan hasta la ciudad de Benwick. Las fuerzas se disponen en formación y los ingenieros se apresuran para colocar los ingenios más ligeros y de una pieza en posición. Pronto empiezan a bombardear las murallas. Los infantes permanecen en formación nerviosamente, congregados alrededor de escaleras como si fueran estandartes. Suenan las trompetas y atacan con un grito desafiante.

Gancho para los jugadores: Si los caballeros jugadores están fuera con el Rey Arturo, permanecen preparados para cuando se abra una puerta y, si no, simplemente miran. Esta no es una lucha para caballeros.

Si están dentro con Lancelot, luchan desde las murallas (en «El asedio de Sarum» en el Capítulo 9 encontrarás las reglas para dirigir el asalto a las murallas).

Después de un fiero ataque, los atacantes son rechazados.

ASEDIO DE BENWICK

El asedio se desarrolla con normalidad, cavando muchas zanjas y montando ingenios más y más grandes para atacar las murallas.

Todos los días, sir Gawain cabalga hasta la puerta principal y reta a los defensores, insultando su honor de caballeros y hombría y diciendo cualquier cosa que pueda hacerles salir y batirse en justa con él, «no por amor, sino por odio».

El primer día, hiere de gravedad a sir Bors y luego a sir Lionel. Todos los días, otro caballero sale y ataca, pero siempre gana sir Gawain. Estas luchas hombre a hombre continúan todos los días durante todo el verano.

Gancho para los jugadores: Si están fuera, hablan con Gawain y le ayudan a averiguar cómo hacer que salga Lancelot. Seguramente alguno de los jugadores se dará cuenta de

que el Honor lo sacará. Quizás hablar mal de Ginebra también, aunque no es recomendable porque (1) se la ha absuelto públicamente y (2) Lancelot podría apasionarse lo suficiente como para aplastar a un hombre con armadura de placas completa hasta la muerte con sus propias manos.

Si están dentro, ¡que acepten un duelo con sir Gawain!

GAWAIN CONTRA LANCELOT

Finalmente, un día, cuando sir Lancelot está escuchando, sir Gawain encuentra las palabras adecuadas: acusa a sir Lancelot de traición, de deshonor. Tras esto, Lancelot llama desde la muralla al Rey Arturo, que se acerca, y el caballero le explica cuidadosamente por qué va a salir y luchar. Gawain lo interrumpe:

—Dejad el parloteo y liberemos nuestros corazones.

La justa es igualada y el duelo a pie es largo y fiero, y, a lo largo de la mañana, conforme Gawain gana fuerza, parece igualado. Aun así, cuando su fuerza antinatural empieza a disminuir después del mediodía, Lancelot se hace con la iniciativa y le da a Gawain tal golpe que atraviesa su yelmo y lo derriba. Después Lancelot se da la vuelta y se marcha.

—Matadme —dice Gawain—. ¡Terminad esto ahora o me curaré y volveré y os mataré!

—Nunca atacaré a un caballero caído —dice Lancelot. Y vuelve a entrar en el castillo sin que lo molesten.

El asedio continúa y tres semanas después sir Gawain vuelve a la puerta.

—¿Dónde está este traidor? ¡Vamos, Lancelot, dejadme demostrar que mis palabras eran ciertas!

Y, por supuesto, Lancelot vuelve a salir. Luchan toda la mañana, pero, de nuevo, cuando la fuerza mágica de Gawain mengua, Lancelot dice:

—Sois un hombre fuerte y habéis hecho grandes hazañas, pero ahora es el momento de que yo haga las mías. —Un clang en el yelmo, justo en la antigua herida. Gawain vuelve a caer. De nuevo, pide que lo mate y de nuevo Lancelot lo perdona.

El asedio continúa.

Gancho para los jugadores: Si están fuera, podría ser adecuado hacer algún que otro pillaje para alimentar al ejército (cazar solo no sería suficiente). También tienen lugar asaltos periódicamente fuera de Benwick, tomando otros castillos que poseen los aliados de Lancelot.

CAMBIO DE ESTACIÓN

La cosecha acaba, las reservas se guardan. Los caballeros y nobles de Arturo descansan en los castillos cercanos que han tomado. Mientras el frío viento sopla desde el oscuro mar, un pequeño bote se adentra en el puerto y un mensajero cubierto de hielo, pero aun así veloz, corre para entregarle al rey un mensaje funesto.

INTRIGA EN BRITANIA

La vida en Britania bajo la regencia de Mordred se sucede con normalidad. Pasa mucho tiempo comprobando las

tesorerías reales, a las cuales no tiene acceso, pero anota los nombres de los guardianes.

Un día un mensajero le lleva a Mordred noticias funestas pero falsas. ¡El rey está muerto! Hubo una gran batalla en Benwick y el Rey Arturo, sir Gawain y el resto de caballeros de la Mesa Redonda fueron asesinados.

El dolor es terrible y los lamentos entre las gentes son muchos. Sin embargo, Mordred se prepara y convoca a los barones a una reunión. Aquellos que siguen en Britania vienen, ya que saben que es el momento de elegir un nuevo rey, pero muchos están fuera con el rey, presuntamente muertos.

No hay mucha discusión, ya que el parlamento está lleno de nobles y portavoces a favor de Mordred (cuyas habilidades cortesanas no están por detrás de las de ningún otro). Hay un elogio, alguien haciendo una lista de grandes hazañas y luego una votación, mediante la que es elegido Rey de Logres. El arzobispo llega y lo corona en Carlion.

Para defender al reino de sir Lancelot y sus aliados franceses, el Rey Mordred reúne todos los ejércitos que puede. Dado que la mayoría del ejército de Logres está con el rey, lanza una red más amplia y muchos reyes norteños e incluso bárbaros extranjeros le responden. Grandes fuerzas marchan para ayudarlo desde Lothian y el Norte, desde Malahaut, Norgales y Estregales.

Mordred va a Camelot, donde convoca a la viuda Ginebra, que aparece de luto por la muerte de su esposo. El nuevo rey anuncia que se va a casar con ella para que no pierda ni su estatus ni su gloria. La reina se queda en silencio un momento y después acepta. Mordred está sorprendido, pero se alegra sobremanera:

—Entonces, casémonos hoy —dice.

—Oh, no, señor —protesta la reina—. Soy la reina y he de tener una boda acorde a una reina. Iré a Londres y compraré lo que necesito para un vestido adecuado y otras cosas para una boda. —Mordred duda—. Nada más me haría feliz —dice la reina.

—Entonces hacedlo —se apresura a decir el rey, y sonrío.

REBELIÓN

Con su comitiva, Ginebra parte hacia Londres. Va a la Torre Blanca, a la residencia real, y al entrar en la torre del homenaje ve que ahora la tiene como castellano sir Kay, que una vez fue el senescal del Rey Arturo. Ambos se sorprenden en cierto modo al verse, pero Ginebra ve más allá de la formalidad del caballero. Dice:

—Mi buen amigo, ocho caballeros me protegen y todos ellos son leales al traidor Mordred, que ha matado al rey. Por favor, ordenad a vuestros guardias que los cojan ahora, para que podamos resistir a este tirano.

Sir Kay responde:

—Sí, mi señora, inmediatamente. —Y llama a una doncella para que se lleve a la reina para que se refresque. Cada uno se marcha a sus asuntos habituales. Veinte minutos después, ocho caballeros de sir Mordred se enfrentan al triple de caballeros de sir Kay, todos ellos armados y listos para luchar.

—Buenos señores —dice el castellano—, os invito a que os marchéis de aquí o a que aceptéis el resto de mi hospitalidad en los calabozos. —Se marchan, por supuesto.

—Ordenad al castillo que se abastezca de todo tipo de armas y comida —ordena la reina—. Elegid a vuestros hombres y sirvientes cuidadosamente para deshacerlos de los posibles traidores. Estaremos en guerra pronto.

El Rey Mordred no pierde el tiempo cuando escucha cómo ha sido engañado. Convoca a sus fuerzas y viaja hasta Londres para asediar la Torre Blanca. No importa qué mensaje le envíe Mordred a la reina, ella no confía en nadie y permanece refugiada en la torre. Las tropas leales a Kay y a la reina se resguardan en la propia torre. El viento frío sopla desde el norte.

Gancho para los jugadores: Si están en la facción de Mordred, los caballeros jugadores podrían ser uno de los que escoltan a la reina cuando va a la Torre Blanca. Si no, posiblemente podrían estar entre los guardias de la Torre Blanca cuando llega la reina.

RESISTENCIA

No todo el mundo está a favor de Mordred, y el cabecilla de estos es el Arzobispo Dewi. Un día visita al recién coronado rey y le explica que es pecaminoso e ilegal que se case con la esposa de su propio padre. Mordred dice que no le importa. El arzobispo amenaza con excomulgarlo y maldecirlo. Mordred responde:

—Haced como queráis, pero de ahora en adelante no duréis dos noches en el mismo lugar, ya que mis asesinos os perseguirán.

No obstante, Dewi excomulga a Mordred. Cuando el nuevo rey se entera de esto, llama a un par de sus leales partidarios y les da órdenes de que «se encarguen» del obispo. Sin embargo, el inteligente obispo ya se ha ido. Le siguen el rastro hasta Somerset, pero lo pierden en los pantanos, donde ha establecido su residencia en una ermita.

BRIAN VUELVE A HACER INCURSIONES

El ejército del Rey Brian desembarca en Cheshire y dispersa al ejército de Gomeret, todavía desmoralizado por la masacre de hace dos años. Sin oposición, el ejército hace incursiones y sigue los caminos que atraviesan Cheshire hacia Cameliard y finalmente hacia Lambor. Después de esto vuelven a sus barcos con un buen botín.

CORTE DE NAVIDAD

En Francia, el Rey Arturo sufre. Su sobrino Gawain yace herido y quizás moribundo. Su ejército se apiña en estas tierras extranjeras mientras su sobrino, e hijo, reina en Britania y asalta a su reina.

En Berwick, sir Lancelot se preocupa. Está seguro y en un lugar caliente, su rey pasa frío y hambre, ¿y su reina? La ha perdido para siempre...

En Londres, Ginebra reflexiona sobre el gran dolor y la destrucción que ha provocado, pero comprueba todos los días los guardias y las provisiones. Nunca se rendirá ante Mordred.

En Camelot, el Rey Mordred se calienta todos los días enfrente de un rugiente fuego alimentado con los fragmentos astillados de la Mesa Redonda.

MODIFICADORES ESPECIALES DE LA FASE DE INVIERNO

Debido a las luchas, los siguientes condados sufren estos modificadores a la tirada de Mal Tiempo Inicial:

Cheshire, Cameliard, Lambor: la tierra ha sido saqueada (+2d6).

Año 565

CORTE

La corte de Arturo se celebra en Aquitania.

FUERA DE CAMELOT

Oh, es demasiado doloroso reflexionar mucho tiempo sobre ello...

RUMORES

—Al fin ha llegado la verdadera lucha. Me han dicho que Mordred no tiene caballeros de su lado.

—Bueno, solo porque requiere honor ser un caballero. Tiene muchísimos hombres con armaduras y caballos.

—¡Sí, pero nosotros somos *caballeros*, maldita sea! Seguimos siendo tan buenos como cinco de ellos.

—Si tú lo dices... Simplemente mantén tu escudo en alto.

—He oído que también tiene monstruos. Ese tal Señor de la Carne, que ha vuelto de la muerte.

—Qué va, solo es la Corte Oscura, esos caballeros negros y diabólicos.

NOTICIAS

Hay poco que decir: mete tus cosas en un barco y vuelve a Britania.

CONVERSACIÓN REAL

«Nos marcharemos con los primeros vientos. Cargad los barcos ahora y estaremos en Dover antes que las golondrinas».

INTRIGA

El rey está agotado pero decidido. Gawain, todavía débil, dice que la causa del rey es más grande que la suya.

MORDRED DICE

«Esto es una lucha contra la corrupción y la injusticia, contra los antiguos métodos ciegos que nos trajeron el Yermo, las invasiones de los elfos y una Britania que se encontró por los suelos. ¡Luchamos por lo correcto!».

PROGRAMA DE TORNEOS

Este año no hay torneos.

EVENTOS

La guerra ha dejado sitio para que unos cuantos caballeros nuevos se unan a la apreciada compañía de la Mesa Redonda, a pesar de que Mordred haya destruido la mesa en sí.

Nota para el director de juego: Esta es la última oportunidad de los caballeros jugadores para ser seleccionados.

BRIAN ATACA LINDSEY

A principios de primavera, aprovechando el caos en el reino, Brian de las Islas ataca Lindsey, haciendo correrías y saqueando, aunque no logra darles muerte a los castellanos. No obstante, hace un daño significativo a las tierras de uno de los aliados de Arturo.

DESEMBARCO EN DOVER

La flota zarpa a principios de año dirección noroeste, luego rodea la costa de Bretaña y cruza a Dover. Los blancos acantilados se encuentran más al norte. El Castillo de Dover está ahí, sin embargo, a la vista de la ciudad. Conforme la flota se acerca a la costa, hombres armados se reúnen en la playa.

Los barcos navegan hacia allí, muchos se adentran en el puerto con valentía y descargan sus tropas directamente en los muelles, todavía equipados para el invierno. Las galeras más pequeñas encallan en la playa y los soldados de infantería caminan por el agua hacia la orilla (los caballeros realmente heroicos pueden saltar con sus caballos por una galera hasta el oleaje, saltando sobre las olas hacia el enemigo).

Esto es una escaramuza. Si los caballeros jugadores están en la partida que desembarca, cada uno de ellos lucha contra dos soldados de infantería con poca armadura o contra un caballero normal. Sea cual sea el resultado, el resto del ejército llega a la orilla, descarga en la ciudad y sus alrededores y simplemente ignora el castillo cercano.

LA MUERTE DE GAWAIN

¡Ay! Mientras se busca en el campo a los muertos y heridos, se encuentra a sir Gawain, sangrando e inconsciente. Sus antiguas heridas, infligidas por sir Lancelot el verano pasado, han vuelto a abrirse. Lo llevan a la tienda del rey, donde barberos y herboristas acuden para ayudar. Es una escena triste. Gawain se está muriendo y lo sabe, al igual que todos los que lo rodean. Pero el viejo caballero tiene mucho que decir y empieza a lamentarse de su estupidez.

—Si Lancelot estuviera aquí, esto no habría pasado. Es mi culpa por echarlo y lo lamento.

Gawain le dicta a un escriba una carta para que se la entreguen a sir Lancelot, llena de lamentos y disculpas, suplicándole a su antiguo enemigo que venga, raudo, a ayudar a su señor, el Rey Arturo, y, finalmente, a visitar su tumba cuando vuelva a Britania.

Tras su muerte, es enterrado en la capilla del Castillo de Dover.

BATALLA DE LAS COLINAS DE BARHAM

Mientras el rey está enterrando a su sobrino, el rebelde Rey Mordred se ha acercado con la vanguardia de su ejército desde Londres. El Rey Arturo marcha rápidamente y empieza la batalla.

Duración de la batalla: 2 rondas.

Tamaño de la batalla: Pequeño.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 26)

El Rey Mordred (Batalla = 21)

Modificadores

Ninguno.

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Ronda 2: Normal.

Después de la batalla

Vencedor: Victoria no decisiva.

Botín: Ninguno.

Gloria: 15 por ronda.

El Rey Mordred se retira rápidamente a Canterbury. Arturo se ocupa de sus muertos y heridos, y luego inicia la persecución. Mientras está maniobrando con sus fuerzas, se da cuenta de que los campesinos sajones de la campiña se están levantando contra la escolta que abre el camino y sus exploradores. Entonces marcha hacia Rochester y luego hacia el sur, por caminos a través del Bosque Perdu, hacia Sussex, y luego hacia el oeste a Southport, de allí a Hampshire y, al fin, a Camelot.

EL REGRESO A CAMELOT

Entran por la Puerta Este. A primera vista la capital parece sombría y oscura, con los postigos cerrados en todas las casas y las calles vacías. Los cascos de los caballos hacen un eco hueco, los perros ladran desde lejos. Pero una pequeña cara se asoma por una puerta medio abierta y sus ojos se abren de par en par, su boca es una pequeña «o» de sorpresa y dice en voz alta:

—¡Mami, es el viejo rey!

Una mujer preocupada aparece en el quicio de la puerta y agarra al niño y empieza a cerrar la puerta de un portazo cuando, al mirar afuera, se queda boquiabierta.

—¡Es el Rey Arturo! —grita—. ¡Es el verdadero rey! ¡Es el Pendragón! —Y otros postigos se abren y hay más gritos y bienvenidas, y la gente sale de sus casas portando flores y fruta y vino y vendas y están alegres y gritan y levantan a sus bebés para que vean por encima de la multitud, que sigue creciendo conforme la procesión avanza hacia la ciudad—. Alabado sea Dios, ¡es el rey!

Traen comida, los sirvientes del castillo aclaman con deleite y se ponen en fila para dar la bienvenida al rey que vuelve. Se aviva el fuego de la cocina, se sacan barriles rodando de la bodega y los bardos le quitan el polvo a sus instrumentos.

Mientras continúan las preparaciones para la cena, muchos caballeros y señores de las afueras van llegando para darle la bienvenida al rey y prometer su lealtad y fidelidad. Parece que muchos en el país no están satisfechos con Mordred

y están más que felices de volver a ver a Arturo. Es una gran bienvenida.

Sin embargo, después de esto es el momento de prepararse para la guerra. Se hace un llamamiento a las armas. Los heraldos vociferan en las plazas y los enviados cabalgan hasta lugares remotos para buscar aliados y amigos que les deban favores.

Gancho para los jugadores: ¡Arturo necesita caballeros! Para los caballeros jugadores esto significa sacar a todos los personajes jugadores o caballeros de la familia vivos que tengan. No solo los caballeros favoritos que estén listos para morir por su señor, sino también aquellos personajes secundarios de las aventuras pasadas: ese hijo bastardo en edad de ser caballero pero que nunca se ha jugado, ese viejo abuelo que apenas puede levantar ya la espada (¡átalo a la montura!).

Ten en cuenta que los caballeros que están con sir Lancelot siguen con él en Francia, y que, por supuesto, los que están con sir Mordred están con él en Londres.

LA BATALLA DE CAMLANN

Fuente: Malory XXI, 4.

Antes de la batalla el Rey Arturo tiene un sueño en el que sir Gawain se aparece ante él, rodeado por las felices almas de todas las personas que lo ayudaron cuando estaba vivo. Le dice a Arturo que debe retrasar la batalla con sir Mordred, ya que Lancelot llegará en 30 días. Con el mejor caballero del mundo, seguramente saldrán victoriosos.

Arturo envía a sir Constantine, al viejo Bedivere y a Lucan a negociar una tregua y la paz con Mordred, ¡y lo consiguen! Se acuerda que las dos partes deben encontrarse en el campo de batalla para ratificar la paz, cada uno de ellos con 14 testigos. Por supuesto, cada uno le dice a sus hombres:

—Cuidaos de que no nos traicionen. Si veis una espada, ¡atacad! No me fío ellos.

Y cuando las dos partes se encuentran para hablar de paz, una víbora (ah, ¡la bestia del propio Diablo!) ataca a un buen caballero, que, sin pensarlo, la golpea con su espada y la mata. Las trompetas resuenan, el griterío estalla y los comandantes gritan: «¡Cargad!». Empieza la batalla.

Duración de la batalla: Especial (tantas rondas como sean necesarias, hasta 12 por día, hasta que acabe la batalla).

Tamaño de la batalla: Enorme.

Comandantes

El Rey Arturo (Batalla = 26)

El Rey Mordred (Batalla = 21)

Modificadores

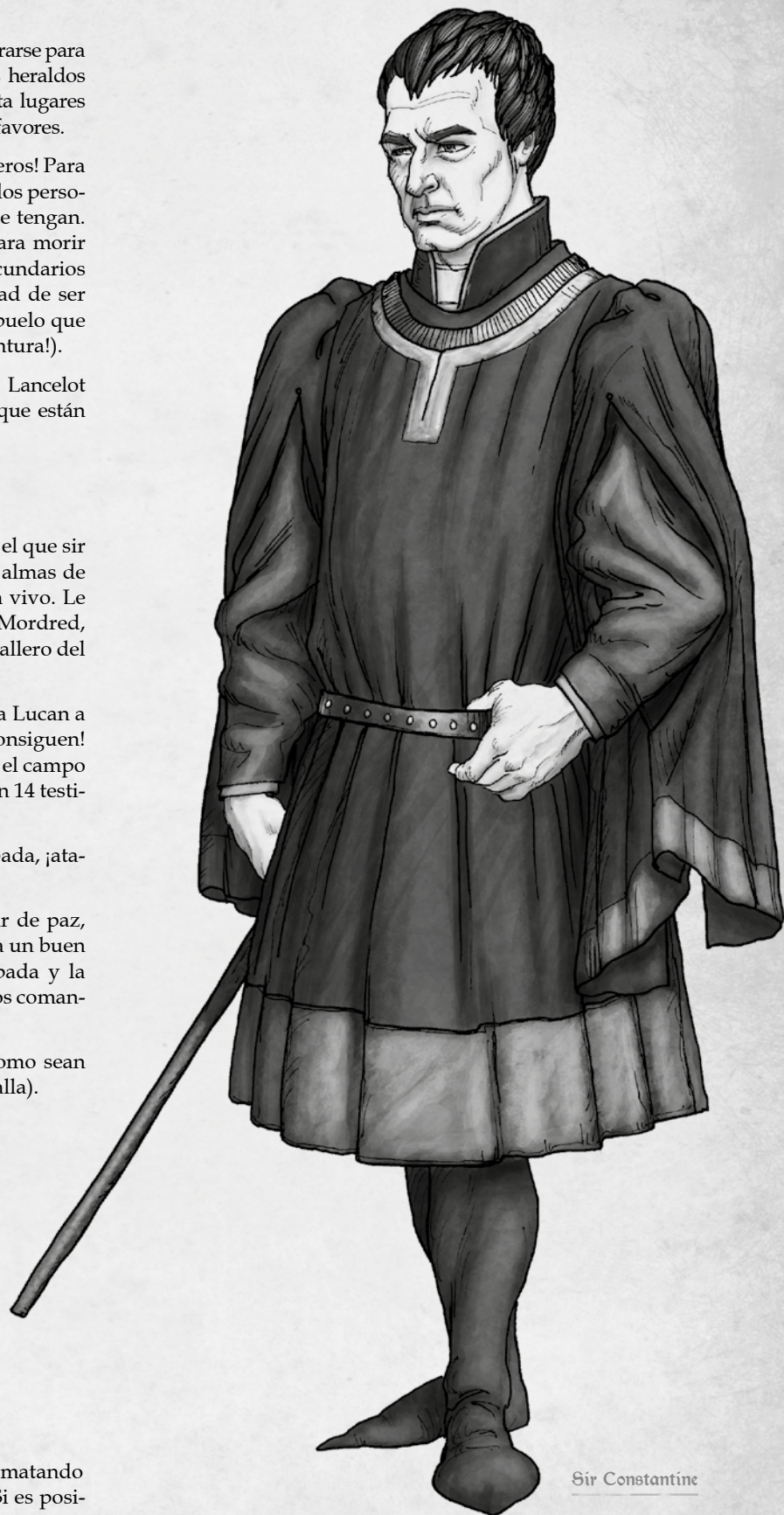
Arturo está superado en número: -5

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Rondas 2-X: Normales.

El propósito de esta batalla es acabar la campaña matando a todos menos a uno de los caballeros jugadores. Si es posible, intenta establecer un concurso de «vamos a ver quién



Sir Constantine



Rey Arturo

consigue más Gloria en esta batalla» entre los jugadores (¡y recuérdales a los jugadores los 1000 puntos de recompensa por morir de forma gloriosa!). Sin embargo, se trata estrictamente de una meta a corto plazo.

Empieza despacio y siendo amable. Utiliza la tabla de Enemigos de Batalla (Camlann). Lleva a cabo todo el proceso de combate para cada uno de los caballeros en la batalla. Para las primeras luchas llevará un rato porque son las que tendrán mayor número de caballeros, pero se acortará. Recuérdales a todos que hagan tiradas de pasión para inspirarse, ya que sería una pena morir sin haber utilizado todos los ases en la manga.

En algún momento, cuando al Rey Arturo le esté yendo muy mal en la batalla, un ejército aparece en su ayuda, liderado por un gran caballero todo vestido de blanco, que conduce a todos tras de sí. ¡Es sir Perceval, con los Caballeros del Grial! Despejan el campo de batalla alrededor del rey y la fuerza sagrada lo cura y quizás también a muchos otros de los que están cerca.

En otro momento, cuando las fuerzas peligrosas hagan presión, aparece otro ejército de apoyo en la retaguardia y avanza hacia donde se le necesita más. ¡Es sir Kay, con la guarnición de la Torre Blanca y otros más, que corren hacia la batalla! Los hermanos, Kay y Arturo, separados hace mucho, se abrazan brevemente y vuelven al combate.

Otra vez, desde las tierras salvajes viene el joven sir Ywaine y, con él, su gran león y su bandada de cuervos guerreros.

Después de la batalla

Vencedor: Ninguno (prácticamente muere todo el mundo).

Botín: Ninguno.

Gloria: 60 por ronda.

Lucha tantas rondas como sea necesario hasta que solo quede un caballero jugador. Cuando solo queden un par de personajes vivos, anuncia que es la última hora de la tarde. Cuando solo quede uno, es casi el ocaso.

El último caballero jugador, el último caballero de Britania, ve al Rey Arturo, herido y sin aliento, cubierto con la sangre de sus enemigos. El rey está herido y mientras se lamenta de esta carnicería, ve a su enemigo, Mordred, que cruza el campo de batalla ayudándose con una lanza. Antes de que nadie pueda detenerlos, los dos reyes se atacan y Mordred empala al Rey Arturo atravesándole el pecho. El Rey se encoge de dolor, pero se empuja funesto hacia delante por el asta de la lanza con determinación y golpea a Mordred, destrozándole el cráneo y matando al desafortunado caballero.

—Maldito seáis, Mordred. Maldita la hora en la que os nombré caballero. Me habéis destruido a mí y a todo Logres. Maldita la hora en la que nacisteis. —El rey se desploma sobre el suelo.

Se espera que el último caballero corra junto al rey, que le dice:

—Esta espada no debe caer en manos enemigas. Necesito que la cojáis, la tiréis a aquel lago y que luego volváis y me digáis lo que visteis.

TABLA ESPECIAL DE LA BATALLA DE CAMLANN

La naturaleza única de esta batalla justifica esta tabla especial para el director de juego. Utilízala en lugar de las tablas similares que aparecen en el libro básico de **Pendragón**, Apéndice 4.

Para empezar, tira 1d6 para determinar el enemigo de la primera ronda. Cada ronda sucesiva, tira otro d6 y avanza tantos puntos en la lista como el resultado del dado para dar con otro enemigo. Cuando llegues al final de la lista, vuelve al principio, contando cada número. Dado que muchas de las tropas son únicas, descártalas si fueron derrotadas y pasa a la siguiente.

Ejemplo: Primera ronda, el director de juego saca un 4. Los caballeros luchan contra los guardias del castillo. Siguiendo la ronda, el director de juego saca un 2, así que los caballeros jugadores luchan contra los caballeros mercenarios pobres.

TABLA DE ENEMIGOS DE BATALLA (CAMLANN)

1	Sarracenos árabes (utiliza las estadísticas del guerrero árabe; ver Apéndice 1)
2	Salvajes <i>atecotti</i> (utiliza las estadísticas del jefe tribal sajón)
3	Bandidos britanos (utiliza las estadísticas del bandido)
4	Guardias del castillo britanos (utiliza las estadísticas del soldado de infantería)
5	Campesinos britanos (utiliza las estadísticas del granjero)
6	Caballeros mercenarios pobres (utiliza las estadísticas del sargento)
7	Miembros de la guardia real britanos (utiliza las estadísticas de la guardia real)
8	Caballeros britanos (ver las subtablas de «Caballeros»)
9	Campesinos britanos (utiliza las estadísticas del granjero)
10	<i>Yeomen</i> britanos* (utiliza las estadísticas del bandido, pero añade Arco Largo 12)
11	<i>Enemigo personal</i> (según corresponda)
12	Montañeses cambrios (utiliza las estadísticas del guerrero picto)
13	Caballeros cambrios (ver las subtablas de «Caballeros»)
14	Caballeros córnicos (ver las subtablas de «Caballeros»)
15	Arqueros de arco largo cambrios* (utiliza las estadísticas del arquero, pero con arco largo)
16	Montañeses de Cumbria (utiliza las estadísticas del herero de pueblo)
17	Caballeros de Cumbria (ver las subtablas de «Caballeros»)
18	Guerreros daneses (utiliza las estadísticas del guerrero sajón)
19	Sargentos franceses (utiliza las estadísticas del sargento)
20	Ballesteros genoveses* (utiliza las estadísticas del arquero, pero con ballesta mediana)
21	Hunos* (ver Apéndice 1)
22	<i>Bonnachts</i> irlandeses (utiliza las estadísticas del sargento experimentado, pero con armadura ligera)
23	<i>Kerns</i> irlandeses* (utiliza las estadísticas del arquero, pero con jabalina)
24	<i>Kerns</i> irlandeses (utiliza las estadísticas del bandido)
25	Caballeros irlandeses (ver las subtablas de «Caballeros»)
26	<i>Bonnachts</i> irlandeses de élite (utiliza las estadísticas del caballero notable, pero con armadura ligera)
27	Arcabuceros italianos* (utiliza las estadísticas del ballestero italiano, pero con arcabuz; ver Apéndice 1)
28	<i>Lochlannach</i> de Soissons (utiliza las estadísticas del guerrero sajón)
29	<i>Enemigo personal</i> (según corresponda)

30	Alabarderos mercenarios (utiliza las estadísticas del sargento experimentado, pero con alabarda)
31	Infantería mercenaria (utiliza las estadísticas del sargento experimentado, pero a pie)
32	Caballeros mercenarios (ver las subtablas de «Caballeros»)
33	Ballesteros mercenarios* (utiliza las estadísticas del arquero, pero con ballesta ligera)
34	Ballesteros milaneses* (utiliza las estadísticas del ballestero italiano; ver Apéndice 1)
35	Moros* (ver Apéndice 1)
36	Pictos montados (utiliza las estadísticas del guerrero picto, pero montado)
37	Pictos (utiliza las estadísticas del guerrero picto)
38	<i>Enemigo personal</i> (según corresponda)
39	Caballeros rojos (ver las subtablas de «Caballeros»)
40	Guerrero sajón con bisarma (utiliza las estadísticas del guerrero sajón, pero con lanza larga)
41	<i>Berserkers</i> sajones
42	<i>Ceorls</i> sajones (utiliza las estadísticas del bandido, pero con lanza)
43	<i>Heorthgeneats</i> sajones (utiliza las estadísticas del guerrero sajón)
44	Jabalíneros sajones* (utiliza las estadísticas del guerrero sajón, pero con Jabalina 15)
45	<i>Heorthgeneats</i> montados (utiliza las estadísticas del guerrero sajón, pero montado)
46	Caballeros hispanos (ver las subtablas de «Caballeros»)
47	Piqueros suizos (utiliza las estadísticas del guardia real, pero con lanza larga)
48	<i>Enemigo personal</i> (según corresponda)

* Estas tropas van armadas con proyectiles.

Negrita: Estas tropas van armadas con lanzas largas o alabardas, según corresponda.

Nota: Las estadísticas de estos enemigos se encuentran en **Pendragón**, Apéndice 2, a menos que se indique lo contrario. Recuerda ajustar las estadísticas de las armas, armaduras y monturas comunes a este periodo.

Los *atecotti* atacarán a los caballos, no a los jinetes.

CABALLEROS

Cuando salga un caballero, el jugador debe tirar dos veces 1d6, con estos resultados:

Tabla de Calidad del Caballero

Resultado d6	Resultado
1	Caballero joven
2	Caballero normal
3	Caballero viejo
4	Caballero notable
5	Caballero famoso
6	Caballero excepcional

Tabla de Calidad del Caballo

Resultado d6	Resultado
1	Caballo de batalla malo (5d6)
2	Caballo de batalla (6d6)
3	Andalusí (7d6)
4-5	Destrero (8d6)
6	Frisio (9d6)



El caballero jugador puede obedecer o no. Cuando vuelve, si no ha lanzado la espada, el rey pregunta: «¿Qué habéis visto?». Por supuesto, el caballero no ha visto nada fuera de lo normal y puede ser el momento de que el director de juego pida una tirada de Honesto. Si se hace esto, entonces cuenta la verdad.

— ¡Tíradla al lago, hombre! — insiste Arturo —. ¡Me estoy quedando frío! ¡Debéis hacerlo para abrir el camino hacia Ávalon! ¡Tíradla al lago!

El caballero jugador debe obedecer la última petición de su rey. Cuando finalmente tira la espada, una mano con un brocado blanco surge del agua y la coge por la empuñadura, la mueve tres veces dibujando un círculo y luego desaparece bajo el agua. El Rey Arturo parece pálido y delgado.

— Ayudadme — dice con un hilo de voz —. Ayudadme a llegar hasta el agua.

En la orilla ahora hay una barcaza negra y sobre esta cuatro damas vestidas de negro. Cuando ven al rey, gritan y sollozan.

— Ponedme en la barcaza — ordena el rey. Las mujeres lo rodean y una le coloca la cabeza sobre su regazo.

— Ah, hermano mío, os habéis retrasado. — Hace algunos gestos místicos, que repiten el resto de mujeres, y la barcaza se aleja lentamente de la orilla hacia la oscura noche, hacia la puesta de sol.

Canon: — Oh, mi señor Arturo — grita el último caballero —, ¿qué será de mí ahora que os habéis ido y yo estoy aquí, entre mis enemigos?

— Consolaos — dice el rey —, y hacedlo lo mejor que podáis. No confiéis en mí, pues no queda confianza en mí en la que confiar. Me llevarán a Ávalon para curarme y, si no volvéis a escuchar de mí, rezad por mi alma.

CORTE DE NAVIDAD

Este año no se celebra la Navidad en Britania. No hay corte. El Romance se desvanece. La historia vuelve a ser ella misma.

Año 566

CORTE

Ya no existe la corte de Arturo.

FUERA DE CAMELOT

Prácticamente están todos muertos.

COTILLEO

A elección del director de juego.

NOTICIAS

A elección del director de juego.

CONVERSACIÓN REAL

No hay rey.

INTRIGA

A elección del director de juego.

MORDRED DICE

Mordred está muerto.

PROGRAMA DE TORNEOS

No hay torneos este año.

EVENTOS

Jugar este año sería un anticlímax espantoso. Seguramente la mayoría de los caballeros jugadores estén muertos (cualquier caballero restante está con Lancelot). A menos que este sea el meollo de tu campaña, acábala rápido.

Un mensajero llega para entregarle una carta a sir Lancelot. Cuando la lee, llora. Es de sir Gawain, disculpándose por la larga enemistad, y advierte a Lancelot de que el Rey Arturo ha regresado a Britania para luchar contra sir Mordred el Usurpador, que ha asediado a la Reina Ginebra en la Torre Blanca.

— Ahora lamento que sir Mordred se me escapara de las manos, por toda la vergüenza que le ha acarreado al rey, su padre. ¡Y esta carta! Siempre seré infeliz por haber matado a Gareth y Gaheris y después a mi buen amigo sir Gawain.

— Dejad de quejaros — dice sir Bors —. Vengaos. Visitad la tumba de sir Gawain y después vengad al Rey Arturo y a la Reina Ginebra.

— Gracias, Bors. Por supuesto. — Lancelot reúne a sus caballeros y ordena a todos los barcos de Ganis que acudan a Benwick.

LANCELOT Y GINEBRA

Lancelot le hace una última visita trágica a Ginebra y luego, desesperado, se retira a una ermita en Glastonbury.

Los grandes amantes, ahora separados y aislados en abadías distantes, mueren unos años después. A pesar de las dificultades que habían causado sus vidas, ambos van directamente al cielo envueltos en el olor de la gran santidad.

CIERRE

Los hijos de Mordred se han hecho con Hampshire y Salisbury. Bajo el mando de sir Bors, el ejército de Lancelot los destruye. Una fuerza más pequeña ayuda a Breunor le Noir (La Cote Male Taile) a vengar a su familia y matar al Rey Mark.

Sir Bors convoca a los señores, clérigos y hombres de leyes para que vayan a Camelot. Allí los anima a elegir a sir Constantine de Cornualles como su próximo rey. Así se hace. Constantine es nombrado Rey de Britania.

Malory dice que sir Bors y los últimos caballeros de la Mesa Redonda se fueron a Tierra Santa y murieron luchando contra los sarracenos. Para mí, volvieron a Ganis y murieron de viejos, rodeados de nietos.

LA CONQUISTA SAJONA

568. Middlesex. El Rey Ceawlin de Wessex derrota a Aethelbeht de Kent y se proclama *bretwalda*.

570. Logres. Los Reyes Ceawlin y Cutha (ambos de Wessex) absorben las Tierras Centrales y la zona alta del río Támesis dentro de su reino.

573. Cumbria. En la batalla de Catraeth (Catterick), los reyes britanos del norte son derrotados.

577. Logres. Tras la batalla de Deorham, los sajones capturan Gloucester, Cirencester y Bath.



Ginebra

Apéndices

Apéndice Uno: Criaturas

Aquí encontrarás las estadísticas de mucha gente y muchos seres que los caballeros aventureros se encontrarán a lo largo de la campaña (sin incluir los que ya aparecen en el Apéndice 2 del libro básico de **Pendragón**).

Por supuesto, como siempre, el director de juego no debe dudar en cambiar algunas estadísticas y atributos para encuentros y aventuras particulares.

Luchadores

Los siguientes tipos de guerreros pueden encontrarse en varios periodos de la campaña de **Pendragón**.

La abreviación VC se refiere al Valor de Caballero del guerrero, que se utiliza para determinar la valía relativa de estas tropas en combate masivo.

BALLESTERO ITALIANO

Hombres muy disciplinados con armaduras ligeras y armados con pesadas ballestas y espadas cortas.

Los ballesteros siempre atacan en grupos de 1d3 a un enemigo solo. Si son atacados en combate cuerpo a cuerpo, un solo ballestero utiliza su mísera habilidad de Daga para defenderse mientras los otros disparan al enemigo.

VC 1/2; Gloria ganada 20; TAM 10, DES 10, FUE 13, CON 13, APA 10; Velocidad 2; Armadura 3; Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 10; Puntos de Golpe 23; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Ballesta 19 (1d6+16), Daga 7; Batalla 10.

Habilidades: Percepción 14.

Rasgos: Valiente 10.

CATAFRACCO BIZANTINO

Estos son la fuerza élite de Bizancio. Llevan una armadura de escamas que los cubre de la cabeza a los pies. Van armados con lanzas de caballería extremadamente largas. Cabalgan caballos muy grandes cubiertos con una barda de escamas de 8 puntos.

VC 3; Gloria ganada 75; TAM 17, DES 13, FUE 16, CON 14, APA 11; Velocidad 3; Armadura 15; Inconsciente 8; Herida Grave 14; Derribo 17; Puntos de Golpe 31; Velocidad de Curación 3; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Arco 17 (3d6), Lanza de Caballería 27, Mandoble 20; Batalla 13, Equitación 14.

Habilidades: Percepción 14.

Rasgos: Orgullosos 15, Valiente 16.

Caballo: Caballo de batalla bizantino (8d6).

Rescate: 15 £.

Godos

Grandes hombres peludos que llevan pesadas armaduras de cuero y pieles, portan robustas lanzas y grandes escudos de madera. Montan grandes caballos criados de las yeguas romanas y entrenados como caballos de batalla.

VC 2; Gloria ganada 50; TAM 16, DES 14, FUE 15, CON 13, APA 9; Velocidad 3; Armadura 8 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 13; Derribo 16; Puntos de Golpe 29; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 18, Lanza de Caballería 18; Batalla 11, Equitación 15.

Habilidades: Cazar 13, Percepción 13.

Rasgos: Cruel 12, Suspica 12, Valiente 15.

Caballo: Caballo de batalla godo (7d6).

Rescate: 1 £.

GUERRERO ÁRABE

Beduinos vestidos con chilabas armados con arcos y afiladas cimitarras a menudo inspirados contra cualquier enemigo por su devoción fanática por Alá. Montan caballos de guerra árabes.

VC 1; Gloria ganada 45; TAM 12, DES 12, FUE 16, CON 13, APA 11; Velocidad 3; Armadura 5; Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 12; Puntos de Golpe 25; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Espada 17, Lanza 13, Lanza de Caballería 18; Batalla 10, Equitación 13.

Habilidades: Cortesía 15, Percepción 13.

Rasgos: Valiente 14.

Pasiones: Lealtad (Alá) 19, Honor 13.

Caballo: Caballo de batalla árabe (6d6).

GUERRERO ETÍOPE

Grandes hombres negros desnudos con grandes lanzas que pueden utilizar con una mano y escudos de cuerpo entero. También llevan jabalinas que lanzan a los caballos de los enemigos.

VC 1/2; Gloria ganada 40; TAM 17, DES 13, FUE 17, CON 15, APA 10; Velocidad 3; Armadura 0 + escudo largo (10); Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 17; Puntos de Golpe 32; Velocidad de Curación 3; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Jabalina 18, Lanza Larga 18; Batalla 12.

Habilidades: Cazar 15, Percepción 15.

Rasgos: Valiente 15.

GUERRERO MORO

Hombres de piel morena y con túnicas azules del norte de África. Van armados con lanzas de caballería, escudos y espadas y van montados sobre caballos de batalla bereberes.

VC 1; Gloria ganada 35; TAM 12, DES 14, FUE 14, CON 16, APA 11; Velocidad 3; Armadura 4 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 16; Derribo 12; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Espada 15, Lanza 17, Lanza de Caballería 18; Batalla 10, Equitación 13.

Habilidades: Cortesía 15, Percepción 13.

Rasgos: Valiente 14.

Caballo: Caballo de batalla bereber (6d6).

Rescate: 1 £.

HUNOS Y MAGIARES

Pequeños hombres de mirada cruel y pelo grasiento, armados con arcos o con espadas y con pequeños escudos redondos. Generalmente van con armaduras ligeras y montan ponis esteparios resistentes y peludos.

Los hunos siempre atacan en grupos de 1d3. Cualquiera que sea atacado en su turno intenta Destrabarse (con DES o con Equitación, según sea apropiado), mientras que los que son ignorados disparan flechas.

Los magiares son un pueblo nómada, originalmente de cerca de Finlandia, que ahora vive en Hungría. Son pequeños y enjutos, van tatuados como los antiguos escitas, y montan ponis esteparios. Luchan utilizando el arco. Al igual que los hunos, siempre pelean en grupos.

VC 1; Gloria ganada 35; TAM 11, DES 16, FUE 15, CON 13, APA 7; Velocidad 3; Armadura 2 + escudo pequeño (4); Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 11; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Arco 23 (3d6), Daga 10, Espada 13; Batalla 12, Equitación 19.

Habilidades: Cazar 13, Percepción 13.

Rasgos: Cruel 15, Valiente 10.

Caballo: Poni estepario (5d6).

INFANTERÍA DE BAJA CALIDAD

Estos son hombres de muchas naciones, cuyas costumbres y vestimentas son desconocidas para los britanos. Todos ellos son soldados pobres poco habilidosos, propensos a huir.

VC 1/5; Gloria ganada 10; TAM 10, DES 10, FUE 10, CON 10, APA 9; Velocidad 2; Armadura 6 + escudo; Inconsciente 5; Herida Grave 10; Derribo 10; Puntos de Golpe 20; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Daga 8, Lanza 13.

Habilidades: Percepción 10.

Rasgos: Valiente 8.

INFANTERÍA ROMANA

Estos soldados de infantería con armadura y duramente entrenados van vestidos y equipados según el modo tradicional romano. Ten en cuenta que tiran las jabalinas a los caballos enemigos, no a los jinetes.

VC 2; Gloria ganada 40, TAM 14, DES 13, FUE 14, CON 13, APA 10; Velocidad 3; Armadura 12 + escudo torre (8); Inconsciente 7; Herida Grave 13; Derribo 14; Puntos de Golpe 27; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Daga 12, Espada 17, Jabalina 15; Batalla 12, Equitación 10.

Habilidades: Percepción 14, Primeros Auxilios 12.

Rasgos: Valiente 14.

Pasiones: Lealtad (cualquier señor, ciudad o religión) 13, Honor 13.

Rescate: 6 £.

Seres y bestias

Muchas bestias extrañas y criaturas feéricas habitan las tierras que exploran los caballeros de Arturo.

AVANC (AFANC)

Es un peligroso espíritu del agua que habita en lagos y ríos. El *avanc* se parece bastante a un castor negro gigante o quizás a algún tipo de cocodrilo enorme. Ruge como una cascada y salpica cuando anda sobre tierra seca, dejando un rastro húmedo tras de sí.

En el agua, el *avanc* es extremadamente peligroso debido a su habilidad para crear remolinos.

Gloria ganada 200; TAM 20, DES 10*, FUE 40, CON 32; Velocidad 5; Armadura 5; Inconsciente 13; Herida Grave 32; Derribo 20; Puntos de Golpe 52; Velocidad de Curación 7; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Garras† 15.

Habilidades significativas: Esquivar 5 (15 en el agua).

Modificador de Prudente: +5.

Modificador de Valiente: -5.

* *Esquivar:* Un *avanc* puede intentar Esquivar a un enemigo una vez por ronda (utilizando su Evasión o una tirada de DES, lo que sea mejor), ya ataque o no.

† *Ataques múltiples:* Un *avanc* puede hacer dos ataques de garras por ronda, a diferentes oponentes o al mismo. Un personaje atacado por ambos ataques debe defenderse contra cada uno por separado, como si hubiera sido atacado por dos oponentes (ver «Combate contra múltiples oponentes» en **Pendragón**, Capítulo 6).

Ataque de remolino: Cada ronda de combate cuerpo a cuerpo, la fuerza del remolino del *avanc* se incrementa en 5 puntos, empezando en 0 en la primera ronda. La fuerza del remolino se aplica como un modificador a los siguientes atributos o habilidades, según corresponda: FUE, Navegación, Nadar.

Cuando cruza un vado, la víctima debe tener éxito en una tirada de FUE modificada para superar el remolino. El éxito indica que se queda donde está y que puede moverse la siguiente ronda (se aconseja huir a tierra seca). Cuando nada, debe hacer una tirada de Nadar modificada contra el remolino. Los hombres que van en barco sufren el modificador a Navegar cuando están en el remolino.

Si la víctima falla cualquiera de estas tiradas, es absorbida en el remolino, indefensa.

Cuando una víctima está en el remolino, incluso si no está atrapada, no puede atacar al *avanc* con armas de combate

cuerpo a cuerpo, pero este tampoco puede utilizar sus garras contra esa persona (por supuesto, las víctimas normalmente se ahogan o se hunden hasta la guarida submarina del *avanc* para ser desmembradas).

BANSHEE

Algunos piensan que se trata del fantasma de una mujer que murió dando a luz. La *banshee* (o *bean sì*, *bean sìdhe*, *bean-nighe*, etcétera) se aparece como una mujer pálida con el pelo muy largo y los ojos rojos de llorar, vestida con un vestido verde y una capa gris. A veces toma la forma de una dulce virgen que murió joven. Se dice que tal apariencia predice la muerte de un miembro de la familia. Algunas veces también se hace referencia a la *banshee* como la «lavandera del vado», ya que se dice que lava las mortajas de los que están a punto de morir.

Se dice que la *lhiannan-shee* (o *leannan sì*), «el hada del corazón dulce», es un espíritu que da vida, inspira a poetas y a juglares. Algunos cuentos populares todavía hablan de ella como una tentadora que se encariña de un hombre y lo conduce a la muerte.

Independientemente de la naturaleza de la *sìdhe*, todas tienen las mismas estadísticas generales:

Gloria ganada 100; TAM 11, DES 24, FUE 16, CON 20, APA 6 hasta 25; Velocidad 6 (flotar en el aire); Armadura 5, Inconsciente -; Herida grave -; Derribo 11; Puntos de golpe 31; Velocidad de curación 4; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Daga 12.

Habilidades significativas: Evasión 17.

Modificador de Valiente: +0.

Talentos mágicos: Bendición 20, Maldición 13, Desvanecer 12, Adivinación 15, Emoción 15, Ilusión 11, Curación 17.

Maldición feérica: Repulsión (símbolos sagrados).

BASILISCO

El basilisco es una criatura antinatural nacida del huevo de una gallina incubado por un sapo. Parece una gran serpiente con plumas en la cresta, como si llevara una corona, y su cuerpo está decorado con seis rayas blancas longitudinales. Se dice que el basilisco tiene los poderes de mismísimo Diablo. Todo el mundo sabe que puede matarte con solo mirarte: se debe evitar a este monstruo y un caballero no pierde Honor por huir de su mirada mortal.

El basilisco tiene un ácido venenoso tan potente que nada que toque sobrevive. Si un basilisco es golpeado, su veneno corroe el arma y asciende poco a poco por ella para atacar a la persona que la esgrime. También puede escupir el veneno, que hace un daño terrible a cualquier cosa que toque. Esta bestia es tan precisa que puede tumbarse boca arriba y escupir a los pájaros para que, cuando mueran, caigan justo dentro de su boca.

Gloria ganada 250; TAM 5, DES 25, FUE 10, CON 50; Velocidad 5; Armadura 20, Inconsciente 14; Herida Grave 50; Derribo 5; Puntos de Golpe 55; Velocidad de Curación 6; Daño 2d6.

Habilidades de combate: Escupir Veneno* 21, Morder* 10 (más veneno).

Habilidades significativas: Evasión 13.

Modificador de Prudente: +15.

Modificador de Valiente: -15.

* *Escupir veneno:* Un basilisco puede escupir su veneno con precisión hasta a 25 yardas. Dado que se trata de un ataque a distancia, el objetivo no tiene que hacer una tirada enfrentada (aunque puede intentar Esquivar, como siempre). También inflige su veneno cuando hace un ataque de mordisco con éxito. El veneno provoca 10 puntos de daño por ronda, y cada ronda después del golpe, el director de juego debe tirar 1d6: un resultado de 1 indica que el efecto de esa dosis de veneno se ha agotado. La armadura no protege después de la primera ronda (excepto la Armadura de Honor). A la misma víctima le pueden afectar múltiples dosis de veneno, que hacen un daño acumulativo grave.

* *Esquivar:* Un basilisco puede intentar esquivar a un enemigo cada ronda (utilizando una tirada de DES, como siempre), ataque o no.

BOOBRIE

Un *boobrie* es una criatura monstruosa que parece un pájaro: tiene grandes garras y un pico ganchudo. Es enorme, capaz de comerse una oveja entera, lo cual hace con regularidad. En tierra anda como un pato, pero nada con rapidez y puede volar bastante bien a pesar de su apariencia torpe.

Gloria ganada 75; TAM 25, DES 10, FUE 10, CON 18; Velocidad 3 (andar), 8 (nadar), 10 (volar); Armadura 8; Inconsciente 11; Herida Grave 18; Derribo 25; Puntos de Golpe 43; Velocidad de Curación 3; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Garras 10 (-2d6), Pico 15. El *boobrie* puede atacar tanto con el pico como con las garras en cada ronda.

Habilidades significativas: Evasión 5 (25 cuando vuela).

Modificador de Valiente: +0.

Rugir: Una vez cada 1d3 rondas de combate, un *boobrie* puede dar un graznido que hiela la sangre de todos los que lo escuchen. Esto requiere una tirada de Valiente con un modificador de -5 por parte de cada uno de los que lo han escuchado. Fallo = no es posible hacer ninguna acción esa ronda. El *boobrie* todavía puede realizar acciones con normalidad en las rondas en las que grazne.

El graznido también atemoriza a todos los caballos y por ello se requiere una tirada de Equitación con un modificador de -5 de todos los personajes montados. Fallo = no es posible hacer ninguna otra acción esa ronda.

BROWNIE

Quizás sea la criatura feérica más frecuente. El *brownie* es un ser rústico y servicial que frecuenta las granjas y las casas de campo. Se hace referencia a los *brownies* como *bwca* (o *bucca*) en Gales, *bodach* en las Tierras Altas y *fenodoree* en Manx. El *grogan*, *grogach* y *gunna* también son criaturas parecidas al *brownie*.

El *brownie* suele describirse como un hombrecillo de algo menos de dos pies de alto y vestido con burdas ropas marrones. Su piel es castaña clara y curtida. Su pelo es greñudo y marrón oscuro.

Los *brownies* aparecen por la noche para acabar el trabajo que se han dejado sin hacer los sirvientes ese día. A cambio, las familias que reciben ayuda deben dejar un cuenco de crema o de leche y un rico pastel. Estas cosas se deben dejar como un regalo para que el *brownie* lo encuentre, no dárselas directamente. Ofrecerle al *brownie* una recompensa por sus servicios se considera un tabú. Si se encuentra con una afrenta tal, el *brownie* desaparecerá y no volverá nunca.

Sin embargo, si se le trata bien, suele quedarse con una familia durante generaciones, ayudándoles con todo lo que esté en su mano. Estos *brownies* a veces se encariñan con un miembro particular de la familia, que pasa a tener una influencia particular sobre el ayudante feérico.

Insultar a un *brownie* podría ser peligroso para el infractor mortal. Los *brownies* que son verdadera y profundamente insultados por un humano desagradecido a menudo revelan una naturaleza vil y repugnante. Estos *brownies* se llaman *boggarts*, *bogies*, *boggles* o similares y causan todo tipo de jugarretas a la familia que una vez sirvieron, desde destrozarse las cosechas hasta asustar al ganado, encantar casas como un *poltergeist*, volcar jarras y cuencos, hacer que el fuego chisporrotee y quemar a quien esté cerca, hacer que la leche se agrie y otras represalias desagradables.

El peligro de un *boggart* no surge del combate, sino de una infinidad de pequeñas cosas que pueden llevar a un hombre a la locura, por ejemplo, pellizcar, hacer cosquillas o irritar un grano. Los *boggarts* se deleitan asustando y lisiando a los caballos y haciendo que los viajeros solitarios se pierdan, a menudo en ciénagas traicioneras. Los peores llevan piedras élficas, que pueden penetrar la armadura y la piel sin dejar una marca para ulcerarse dentro del cuerpo (si no se cura para el solsticio de invierno, la víctima pierde 1 punto de un atributo que elija el director de juego).

Los *boggles* son típicos entre las hadas comunes del folclore británico e ilustran el modo en que deberán usarse la mayoría de seres feéricos. Quizás sean enviados por un enemigo mágico o meras advertencias para que los caballeros jugadores no se adentren más en los bosques porque allí puede haber seres feéricos más poderosos.

Ya sea un *brownie* bueno o un sucio *boggart* alborotador, tiene las mismas estadísticas.

Gloria ganada 50 (solo *boggarts*); TAM 3, DES 20, FUE 9, CON 14, APA 6; Velocidad 2; Armadura 3; Inconsciente 4; Herida Grave 14; Derribado 3; Puntos de Golpe 17; Velocidad de Curación 2; Daño 2d6.

Habilidades de combate: Daga 8, Telequinesis 15.

Habilidades significativas: Evasión 25, Industria Feérica 20, Vista Feérica 10.

Rasgos significativos: Orgulloso 15.

Pasiones significativas: Lealtad (familia mortal adoptada) 15.

Poderes feéricos: Ilusión 15.

Invisible para mortales: Un *brownie* puede hacerse invisible para cualquier mortal a voluntad (de ahí su alta puntuación de Evasión).

CABALLERO DIABÓLICO

Estos seres malignos son engendros de una mujer inocente y un incubo malvado, por tanto, una entidad diabólica confinada a una forma terrenal por la fuerza. Aunque son humanoides, siempre son negros y deformes, y se mueven con unos andares raros y desagradables. Sin embargo, son inhumanamente fuertes y capaces de reducir a pulpa a la mayoría de buenos caballeros con los contundentes golpes de sus sangrientas mazas.

Nota: Las estadísticas que encontrarás a continuación incluyen la armadura natural de 5 puntos del diablo más la cota de malla de 12. En los periodos posteriores de la campaña esto se debe aumentar, por supuesto.

Gloria ganada 150; TAM 18, DES 5, FUE 35, CON 15, APA 3; Velocidad 4; Armadura 17 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 18; Puntos de Golpe 33; Velocidad de Curación 5; Daño 9d6.

Habilidades de combate: Maza 15.

Habilidades significativas: Heráldica 10, Percepción 15.

Rasgos significativos: Arbitrario 15, Cruel 17, Falso 17, Valiente 13, Vengativo 15.

Pasiones significativas: Odio (caballeros buenos) 19.

Modificador de Valiente: -10.

CAIT SÌTH (KAYSHÉE)

El *cait sith* (pronunciado *kait-shii*) es un gato grande, como un perro mortal, con el pelo negro y erizado y mechones blancos en el pecho. A veces son los familiares de las brujas mortales, pero la mayoría se encuentran salvajes en áreas feéricas o en presencia de un grupo de seres feéricos.

Gloria ganada 10; TAM 5, DES 30, FUE 12, CON 12; Velocidad 8; Armadura 3; Inconsciente 4; Herida Grave 12; Derribo 5; Puntos de Golpe 17; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Garras*12 (-1d6), Morder* 10.

Habilidades significativas: Evasión 18.

Ataques múltiples:* Un *cait sith* puede hacer tres ataques por ronda (dos con las garras y un mordisco), cada uno utilizando su valor de habilidad apropiado (es decir, 12 o 10, respectivamente). Cada ataque puede dirigirse a un oponente diferente dentro de su alcance o al mismo. Un personaje atacado por más de uno de estos ataques debe defenderse contra cada uno por separado, como si hubiera sido atacado por múltiples oponentes (ver «Combate contra múltiples oponentes» en **Pendragón, Capítulo 6).

CORCEL FEÉRICO

Los elfos inmortales crían caballos especiales para uso de la realeza feérica y los caballeros elfos. Estos orgullosos animales son mejores que las monturas mortales y también son de una belleza sin par. Normalmente son de un blanco reluciente, con orejas y crines de color rojo o verde. No necesitan descansar, son mucho más rápidos que las monturas mortales y a veces son capaces de hablar y pensar. Los caballos feéricos siempre están disponibles para luchar junto con su jinete.

En las estadísticas siguientes, aplica cada modificador indicado a las de una raza de caballo mortal (por ejemplo, caballo de batalla, andaluz, frisio, destrero, etcétera). Un asterisco (*) indica una estadística derivada que se debe recalcular basándose en las nuevas estadísticas del caballo.

Gloria ganada 10; TAM +1, DES +8, FUE +5, CON +5; Velocidad* +2; Armadura +5; Inconsciente*; Herida Grave*; Derribo*; Puntos de Golpe*; Velocidad de Curación*; Daño*.

Habilidades de combate: Coz 8 (-3d6), Pisotear 10 (-4d6; solo enemigos derribados).

Habilidades significativas: Percepción 15.

Ca sìth

Cu sìth (pronunciado *ku-shii*) son los compañeros comunes de los cazadores feéricos. Son significativamente más grandes que los perros normales, algunos son tan grandes como una vaca. Estos perros tienen un pelaje duro, grueso y verde oscuro que los diferencia de otros tipos de perros feéricos. Algunos tienen las orejas rojas. Sus grandes patas les permiten moverse en absoluto silencio por la mayoría de terrenos y dejar pocas señales de su paso.

Los *cu sìth* se utilizan muchas veces como guardianes de túmulos feéricos en los que viven varias familias de pequeñas hadas.

Gloria ganada 150; TAM 24, DES 19, FUE 26, CON 15; Movimiento 6; Armadura 14; Inconsciente 10; Herida Grave 15; Derribo 24; Puntos de Golpe 39; Velocidad de Curación 4; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Morder 14.

Habilidades significativas: Evasión 15 (0 si se le sigue con la vista o el olfato).

Modificador de Valiente: +0.

LOS PERROS DIABÓLICOS DE DANDY

Los perros de Dandy a menudo se encuentran en compañía del Señor de la Cacería Salvaje, pero a veces se los encuentra sin él: quizás un malvado brujo ha tomado prestado o ha convocado a uno o lo ha capturado tras una peligrosa aventura.

Un perro de Dandy parece un perro de caza feroz y diabólico, de aproximadamente el tamaño de un poni, con una lengua de fuego y brillantes ojos verdes.

Gloria ganada 250; TAM 18, DES 25, FUE 20, CON 15; Velocidad 9; Armadura 13; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 18; Puntos de Golpe 33; Velocidad de Curación 4; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Aliento de Fuego 20 (1d6+12 de daño), Morder* 30.

Habilidades significativas: Evasión 15 (0 si se le sigue con la vista o el olfato).

Modificador de Valiente: -15

* *Mordisco diabólico:* La armadura normal nunca cuenta contra el ataque de Morder de un perro de Dandy, pero, en su lugar, el rasgo de Espiritual del objetivo actúa como una armadura de valor equivalente. Así, un caballero jugador con Espiritual 17 tiene efectivamente 17 puntos de armadura contra el mordisco de un perro de Dandy.

DESHUESADO

Es un extraño monstruo feérico que siempre tiene hambre. Es una gran nube incorpórea de negra oscuridad que se levanta para rodear a sus víctimas. Un deshuesado no tiene cuerpo y, por tanto, no puede ser dañado por las armas mundanas.

Los irlandeses llaman a estar criaturas *uath*.

Gloria ganada -; TAM 30, DES -, FUE -, CON -; Movimiento 5; Armadura -; Inconsciente -; Herida grave -; Derribo -; Puntos de Golpe -; Velocidad de Curación -; Daño -.

Habilidades de combate: Morder 10.

Habilidades significativas: Evasión 10.

Modificador de Prudente: +10.

Modificador de Valiente: -5.

Poderes feéricos: Maldición 5, Bendecir 25, Ilusión 16, Curar 25.

Absorción: Cada ronda, el deshuesado puede utilizar su Ilusión en una tirada enfrentada contra el Valiente de un objetivo. Éxito = la víctima tira en la tabla de Envejecimiento (**Pendragón**, página 130), aunque el efecto solo dura una hora. Sin embargo, una criatura a la que se le reduzca a 0 cualquier estadística durante esta hora es absorbida por el deshuesado, dejando detrás una armadura vacía.

Un deshuesado deja de atacar a cualquier criatura después de que haya fallado tres tiradas de Ilusión contra ella.

DOPPELGÄNGER

Este espíritu feérico, a veces denominado *co-walker* o *waff*, siempre adopta la forma de algún mortal, a menudo de alguien que está a punto de morir. Algunos cuentos consideran al *doppelgänger* simplemente un heraldo de la muerte; otras versiones más siniestras describen a la criatura como la causa del fallecimiento del desgraciado. En cualquier caso, el *co-walker* desaparece poco después de la muerte.

Gloria ganada 30; TAM 12, DES 12, FUE 12, CON 18, APA 10; Velocidad 4; Armadura 2; Inconsciente 7; Herida Grave 18; Derribo 12; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Estrangular* 20.

Habilidades significativas: Percepción 20.

Pasiones significativas: Codicia (copiar la vida de la víctima) 20.

Maldiciones feéricas: Repulsión (objetos sagrados) 75.

* *Estrangular:* Una vez que el *doppelganger* se agarra a su víctima, le hace automáticamente 4d6 puntos de daño cada ronda hasta que la mata o lo repelen (tirada enfrentada de FUE).

Cambiar de forma: Un *doppelganger* puede adoptar la forma de cualquier otro humanoide a voluntad. Cuando lo hace, mantiene su propia DES y CON, pero adopta el TAM de la criatura objetivo. Si el objetivo tiene una FUE mayor, entonces el *doppelganger* también adquiere ese atributo.

ELEFANTE

Gloria ganada 100; TAM 45, DES 12, FUE 40, CON 20; Velocidad 5; Armadura 7; Inconsciente 16; Herida Grave 20; Derribo 45; Puntos de Golpe 65; Velocidad de Curación 6; Daño 9d6.

Habilidades de combate: Pisotear 16, Presa 14 (lanzar al objetivo 1d6+5 yardas; 6d6).

Habilidades significativas: Evasión 0.

Modificador de Valiente: +0.

ENANO

Una raza de seres feéricos marrones y bajos, quizás de unos 3 pies de altura de media, habitan en Britania, bajo tierra en túmulos gobernados por su propio rey (llamado Gleodalen). Diferentes leyendas los llaman *pech* (a menudo confundidos erróneamente con pictos), *feen* y *trow*. A veces se los describe con grandes y largas bocas y con narices cortas y chatas.

Los enanos aparecen a menudo en Malory, normalmente como sirvientes de otros. Algunos de ellos están bajos las órdenes de Morgana el Hada y otros son leales a Tor, Gareth y otros caballeros.

A pesar de que algunos son enanos buenos, la mayoría de los de esta raza que aparecen en las historias muchas veces están empleados por humanos y son mezquinos, maliciosos, crueles y traicioneros.

ENANO COMÚN

Cuando están en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo mejor que ellos, los enanos tienden a formar un grupo, en el cual los que son atacados cada ronda intentan Esquivar (tirada de DES) en lugar de pelear.

Gloria ganada 30; TAM 7, DES 21, FUE 16, CON 17, APA 7; Velocidad 4; Armadura: varía (según la armadura y el escudo); Inconsciente 6; Herida Grave 17; Derribo 7; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Un arma o más (normalmente arco, porra, jabalina, maza o lanza) 15-20.

Habilidades significativas: Varían.

Pasiones significativas: Varían.

Modificador de Valiente: +5.

GAWAINE Y EL CABALLERO ENANO

Mientras está de aventuras en el Bosque de Arroy, sir Gawaine presencia una pelea por una dama.

En un lado apareció un caballero de la región con una armadura que le cubría todo salvo la cabeza, y por el otro lado vino un enano a lomos de un caballo con una armadura que le cubría todo salvo la cabeza, con una gran boca y una nariz chata. Y cuando el enano se acercó, dijo:

— ¿Dónde está la dama que debía encontrarse con nosotros aquí?

Y la nombrada apareció entre los árboles. Y entonces empezaron a luchar por la dama; ya que el caballero dijo que la tendría y el enano dijo que la tendría.

Deciden preguntarle a Gawain para decidir quién se queda con la mujer y juran respetar su decisión.

— Ahora, damisela — dice sir Gawain —, debéis permanecer de pie entre los dos y cuando hayáis decidido cuál es el mejor para ir con él, os tendrá.

Y cuando ella se colocó entre los dos, dejó al caballero y se fue con el enano, y el enano la tomó y se fue por su lado cantando, y el caballero se fue por su lado con gran pesar.

Gawain consigue una marca de Justo y continúa su camino.

Extraído de Malory IV, 20.

DUERGAR

Los duergar, los «enanos negros» del norte de Inglaterra, están entre los más maliciosos de la Corte Oscura. Quizás de 2 o 3 pies de altura, pero casi igual de anchos, el duergar posee una fuerza tremenda que solo es sobrepasada por su hostilidad hacia los hombres mortales.

Aunque pueden estrangular a la mayoría de los hombres con sus anchas y nudosas manos o aplastar el cráneo de un humano con una roca con tanta facilidad como haría un hombre con un huevo, el duergar prefiere dejar que la propia necesidad de sus víctimas cause su fallecimiento. Por supuesto, si el duergar puede contribuir a ello con un uso juicioso de Ilusión, tanto mejor...

Gloria ganada 30; TAM 4, DES 12, FUE 28, CON 24, APA 7; Velocidad 3; Armadura varía (según la armadura y el escudo); Inconsciente 7; Herida Grave 24; Derribo 8*; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 5; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Estrangular† 16.

Habilidades significativas: Varias.

Pasiones significativas: Odio (humanos) 35.

Modificador de Valiente: +5.

Poderes feéricos: Ilusión (solo ilusión menor) 35.

* *Difícil de Derribar:* Debido a su gran masa y estabilidad, los duergar son el doble de difíciles de derribar de lo que su tamaño físico podría indicar.

† *Estrangular*: Una vez que el duergar agarra a su víctima, automáticamente le hace 5d6 puntos de daño cada ronda hasta que lo mata o hasta que lo suelta (tirada enfrentada de FUE).

FACHAN

El fachan es una extraña conglomeración de partes de cuerpo humano: una sola pierna soporta un torso con un único brazo y una mano que sale del centro del pecho, y un solo ojo asoma en el centro de la frente de la criatura.

En realidad, el fachan es bidimensional y, por tanto, es completamente invisible cuando se le mira de frente o por detrás. No se le puede atacar desde ninguna de estas direcciones. Durante el combate, el fachan siempre puede mantener a un solo enemigo enfrente de él, por eso el enemigo no puede atacar pero el fachan todavía puede atacarlo. Dos o más enemigos pueden flanquear al fachan y, por ello, al menos uno siempre puede atacarlo con normalidad.

Para ver a un fachan cuando se encara su frente o su espalda, el espectador debe tener éxito en una tirada enfrentada de Percepción contra la Evasión 20 del fachan.

Gloria ganada 200; TAM 15, DES 15, FUE 25, CON 30; Velocidad 4; Armadura 20; Inconsciente 11; Herida Grave 30; Derribado 15; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación 6; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Mangual 18.

Habilidades significativas: Evasión 20.

Modificador de Valiente: -5.

FOMORIANO

Un fomoriano es un diabólico elfo irlandés gigante con una gran fuerza de origen mágico. En el Otro Lado existen reinos de fomorianos, desde donde lanzan incursiones contra los elfos buenos y los humanos.

La mayoría de los fomorianos son espantosamente deformes.

FOMORIANO DE CUATRO BRAZOS

Gloria ganada 150; TAM 25, DES 10, FUE 25, CON 30, APA 2; Velocidad 4; Armadura 10; Inconsciente 14; Herida Grave 30; Derribo 25; Puntos de Golpe 55; Velocidad de Curación 6; Daño 8d6.

Habilidades de combate: Espada 20*, Lanza Larga 15*.

Habilidades significativas: Heráldica 10, Percepción 15.

Modificador de Valiente: -12.

Ataques múltiples*: Un fomoriano de cuatro brazos puede hacer tres ataques por ronda (dos con espada y uno con lanza larga), cada uno utilizando el valor de habilidad apropiado (es decir, 20 y 15 respectivamente). Cada ataque puede dirigirse a un oponente diferente dentro de su alcance o al mismo. Un personaje que es atacado por más de uno de estos ataques debe defenderse contra cada uno por separado, como si hubiera sido atacado por múltiples oponentes (ver «Combate contra múltiples oponentes» en **Pendragón, Capítulo 6).

FOMORIANO GRANDE

Gloria ganada 175; TAM 30, DES 10, FUE 40, CON 20, APA 1; Velocidad 5; Armadura 12; Inconsciente 13; Herida Grave 20; Derribo 30; Puntos de Golpe 50; Velocidad de Curación 5; Daño 12d6.

Habilidades de combate: Porra (como Maza) 18.

Modificador de Valiente: -12.

FOMORIANO DE DOS CABEZAS

Gloria ganada 125; TAM 25, DES 20, FUE 30, CON 25, APA 1; Velocidad 5; Armadura 10; Inconsciente 13; Herida Grave 25; Derribo 25; Puntos de Golpe 50; Velocidad de Curación 6; Daño 9d6.

Habilidades de combate: Lanza Larga 20, Mandoble 20.

Habilidades significativas: Percepción 20.

Modificador de Valiente: -12.

FUEGO FATUO

Estos espíritus feéricos aparecen como fantasmales luces parpadeantes, normalmente en un pantano o una ciénaga. Aunque algunas leyendas los consideran un tipo de fantasma o de espíritu, la mayoría de la gente considera que los fuegos fatuos son seres feéricos bromistas, similares en comportamiento a un *boggart* (ver «*Brownie*»).

En general, los fuegos fatuos no son dañinos, aunque les gusta gastar bromas inesperadas. Muy a menudo hacen que los mortales los sigan hasta una ciénaga, donde los hacen caminar por terrenos pantanosos o dolinas para reírse de ellos mientras los ven balbucir y maldecir. Las versiones más desagradables de los fuegos fatuos hacen lo mismo, pero no conducen a sus víctimas a la vergüenza, sino a la muerte.

Los fuegos fatuos también se conocen como luces fantasmales, hadas de fuego, luz de las hadas, fuego elfo, fuego feérico y linterna de Jack entre otros nombres.

Si lo necesita, un fuego fatuo puede atenuar su brillo hasta el punto de ser invisible, lo que le permite escapar si es necesario.

Gloria ganada 15; TAM 2, DES 30, FUE 10, CON 20; Velocidad 6 (volar); Armadura 4; Inconsciente 5; Herida Grave 20; Derribo -; Puntos de Golpe 22; Velocidad de Curación 3; Daño 2d6.

Habilidades de combate: Ninguna.

Habilidades significativas: Evasión 15.

Rasgos significativos: Falso 18.

Pasiones significativas: Travesura 15.

Chamuscar: Una vez por ronda, un fuego fatuo puede atacar a una sola criatura a una distancia de 3 yardas con electricidad. Este ataque tiene un valor de 15 y se enfrenta a la DES del objetivo. Si el fuego fatuo gana, inflige su daño base. La armadura y los escudos no tienen efecto contra este ataque.

Poderes feéricos: Encantamiento (fascinar) 18.

GIGANTE DE COBRE

Estos enormes guerreros tienen piel metálica hecha de resonante cobre y usan grandes espadas y escudos redondos también de este metal.

Gloria ganada 200; TAM 30, DES 9, FUE 25, CON 10; Velocidad 5; Armadura 25 + gran escudo (10); Inconsciente 12; Herida Grave -; Derribo 40*; Puntos de Golpe 40; Velocidad de Curación 4; Daño 9d6.

Habilidades de combate: Espada 18.

Habilidades significativas: Evasión 0, Percepción 5.

Rasgos significativos: Cruel 16, Valiente 19.

Modificador de Valiente: -5

* Un gigante de cobre tiene una bonificación de +10 a su estadística de Derribo debido a su gran masa y solidez.

GOBLIN

El término «goblin» se utiliza a menudo para describir genéricamente cualquier criatura de la Corte Oscura. Sin embargo, los goblins también son una raza específica de seres feéricos malvados. Esto quizás se debe a que son los seres feéricos más abundantes de la Corte Oscura y por ello el nombre de su raza se ha vuelto tan común.

Los goblins, como otros miembros de la Corte Oscura, son seres malhumorados y malvados hasta la médula que disfrutan con la muerte y la destrucción. Suelen medir 3 o 4 pies de altura, con piel verdosa o grisácea, grandes cabezas calvas y grandes ojos. Su odio por los humanos y la Corte Luminosa alimenta sus poderes de la Corte Oscura.

Gloria ganada 15; TAM 6, DES 30, FUE 16, CON 20, APA 4; Velocidad 7; Armadura 4 (más armadura y escudo, si tienen); Inconsciente 6; Herida Grave 20; Derribo 6; Puntos de Golpe 26; Velocidad de Curación 4; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Lanzar Roca 15 (-2d6 contra todo salvo seres feéricos de la Corte Luminosa), Morder 10.

Habilidades significativas: Evasión 30, Percepción 10, Vista Feérica 10.

Pasiones significativas: Odio (seres feéricos de la Corte Luminosa) 15, Odio (humanos) 12, Miedo (hierro) 30.

Modificador de Valiente: +5.

Poderes feéricos: Ilusión (solo ilusión menor) 15.

Maldiciones feéricas: Hierro frío (veneno) 150.

Forma variable: Los goblins varían bastante en forma y tamaño. Para personalizar un goblin, tira en la siguiente tabla:

Resultado 2d6	Característica	Efecto
2	Corpulento, tripa redonda.	CON +3.
3	Alto, piernas larguiruchas.	Velocidad +5.
4	Polifacético, ojos protuberantes.	Percepción +20.
5	Piel escamosa.	Armadura +2.
6	Retaco.	TAM -2, FUE -2, DES +4.
7	Bruto.	TAM +4, FUE +2.
8	Mandíbula desproporcionada, con colmillos.	Morder 15, Daño +2d6.
9	Piel moteada.	Poder transformarse.
10	Alas de murciélago.	Volar igual al valor de Velocidad.
11	Cola.	Latigazo con la cola 20, -1d6 de daño.
12	Tira dos veces, ignorando las entradas contradictorias.	Como se indique.

HOBGOBLIN (HOG)

Los goblins grandes normalmente reciben el nombre de *hobgoblins*. Aparte de sus estadísticas básicas, como se ve a continuación, y de ser propensos a utilizar armas, son prácticamente idénticos a otros goblins (incluyendo su variedad de formas).

Gloria ganada 75; TAM 13, DES 15, FUE 20, CON 20, APA 4; Velocidad 5; Armadura 5 (más armadura y escudo, si tienen); Inconsciente 8; Herida Grave 20; Derribo 13; Puntos de Golpe 33; Velocidad de Curación 4; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Una o más armas a 15.

Modificador de Valiente: +0.

GORROS ROJOS

Los gorros rojos son seres feéricos feos y del tamaño de un hombre (o mayores) que llevan gorros tintados de rojo con la sangre de sus víctimas. Habitan en ruinas encantadas, especialmente las ruinas de las torres vigía de la Corte Oscura de las fronteras del Otro Mundo, cuyos cimientos fueron regados con la sangre de sacrificios humanos y animales. No suelen alejarse de sus guaridas y se rumorea que su existencia surge de las almas sacrificadas allí.

Los gorros rojos normalmente utilizan lanzas largas, mandobles, grandes hachas o alabardas en combate. Si no tienen un arma disponible, recurren a sus afiladas garras.

El más anciano de su especie (y algunos dicen que el padre de la raza) es el Viejo Gorro Rojo. Los cuentos dicen que es tan poderoso que nadie puede vencerlo en combate y solo algún tipo de exorcismo en su guarida puede destruirlo completamente. Este tipo de debilidad también es común entre

los gorros rojos normales. Se dice que dañar sus guaridas, los exorcismos (y otro tipo de rezos sagrados) y la magia debilita o dañan a un gorro rojo.

Las siguientes estadísticas son para un gorro rojo medio.

Gloria ganada 300; TAM 12, DES 12, FUE 35, CON 40, APA 14; Velocidad 6; Armadura 20; Inconsciente 13; Herida Grave 40; Derribo 12; Puntos de Golpe 52; Velocidad de Curación 8; Daño 8d6.

Habilidades de combate: Garras* 20 (-1d6), una o más armas a 28.

Habilidades significativas: Vista Feérica 10.

Modificador de Valiente: -15.

* *Ataques múltiples:* Un gorro rojo desarmado puede hacer dos ataques de garras por ronda. Pueden dirigirse a oponentes diferentes o al mismo. Un personaje atacado por ambos debe defenderse contra cada ataque por separado, como si fuera atacado por dos oponentes diferentes (ver «Combate contra múltiples oponentes» en **Pendragón**, Capítulo 6).

HIENA

Las hienas son criaturas antinaturales, el resultado del emparejamiento de mastines con grandes gatos de caza. Son bestias repugnantes y malolientes que se alimentan de cadáveres y esparcen sus fétidos y nauseabundos desperdicios por todas partes. Cambian de género constantemente, una y otra vez. Su presencia es un indicador de magia vil.

Las hienas pueden imitar el sonido de las personas y utilizan este truco para atraer presas a los bosques. La espina dorsal de las hienas es rígida y no pueden mirar atrás a menos que se giren por completo.

Los perros no pueden ladrar ni hacer ningún sonido si se cruzan con la sombra de una hiena.

Gloria ganada 75; TAM 30, DES 10, FUE 15, CON 15; Velocidad 8; Armadura 8; Inconsciente 12; Herida Grave 15; Derribo 30; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Morder 18.

Habilidades: Evasión 0 (es fácil de rastrear debido a su hedor y a sus abundantes desperdicios).

Circulo paralizador: Si una hiena da tres círculos completos alrededor de una criatura, esta queda paralizada, convirtiéndose en una presa fácil. La hiena debe ganar una tirada enfrentada de DES durante dos rondas contra su oponente para rodearlo una vez, de manera que dar tres vueltas alrededor de un enemigo requiere un mínimo de seis rondas para la hiena.

KELPIE

Este espíritu del agua malicioso y realmente perverso puede asumir dos formas: una de humano grande y peludo y otra de caballo de espuma. En ambas, sus intenciones están claras para el objetivo de su hambre, ya que busca llevarse al fondo del agua a desafortunadas víctimas y luego devorarlas.

Como hombre, el *kelpie* a veces salta detrás de un jinete y espanta a su montura hacia el agua mientras intenta estrujar al

primero con su poderosa presa. Como caballo, espera hasta que un jinete lo monte y después corre hacia las aguas profundas más cercanas. En esta forma, tiene una piel adhesiva que evita que el jinete se baje del lomo del *kelpie*.

FORMA HUMANA

Gloria ganada 75; TAM 18, DES 12, FUE 18, CON 15, APA 5; Velocidad 5; Armadura 16; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 18; Puntos de Golpe 33; Velocidad de Curación 3; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Presa 15.

Habilidades significativas: Percepción 14.

Rasgos significativos: Cruel 22.

FORMA DE CABALLO

Gloria ganada 100; TAM 30; DES 18; FUE 24; CON 15; Velocidad 8; Armadura 8; Inconsciente 11; Herida Grave 15; Derribo 30; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación 4; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Morder 15 (-3d6; no puede morder a su jinete).

Habilidades significativas: Percepción 14.

Rasgos significativos: Cruel 22.

Piel adhesiva: Una vez que un *kelpie* captura a una víctima con su piel adhesiva, puede intentar ahogarlo. Para liberarse, el jinete debe tener éxito en una tirada enfrentada de FUE. Para esta tirada, el jinete sufre un modificador de -5 a FUE, ya que tiene poco donde apoyarse. Otros pueden ayudar a despegar al jinete del *kelpie* utilizando toda su FUE sin modificadores, pero deben hacer una tirada de DES tras cada intento para evitar quedarse pegados ellos mismos.

Cambio de forma: El *kelpie* puede cambiar de forma tras un periodo de una ronda. Al hacerlo, se cura de cualquier daño que haya sufrido. Sin embargo, durante el cambio, no puede atacar ni moverse y tiene Armadura 0.

CABALLO DE AGUA

El caballo de agua (llamado *each uisge* en las tierras altas y *aughisky* en Irlanda) es similar al *kelpie*, pero vive en mares y lagos, mientras que el *kelpie* mora en corrientes de agua dulce.

Los caballos de agua tienen una habilidad limitada de cambiar de forma. Algunas veces pueden aparecer como un gran pájaro marino o incluso como un apuesto joven, pero su forma más común es un caballo reluciente y hermoso. En esta forma, localiza ingenuas víctimas humanas y se ofrece para que se suban a él. Cuando un humano monta en el caballo, la secreción adhesiva de la criatura enseguida lo retiene. El caballo de agua galopa apresuradamente hacia el lago o tramo de mar más cercano, donde ahoga a su víctima y luego devora todo menos el hígado.

Algunos relatos indican que se puede domesticar al caballo de agua y utilizarlo como una montura excepcional, siempre y cuando su dueño la mantenga en tierra. Si el caballo de agua huele la brisa marina, sin embargo, su naturaleza original despertará y podría arrastrar a su ingenuo dueño dentro del agua y comérselo.

LEPRECHAUN

El leprechaun es un ser feérico solitario. Es zapatero y trabaja toda la noche haciendo zapatos de todo tipo. La mayoría de las leyendas sobre estos seres dicen que son meticulosos ahorradores del fruto de su trabajo y tienen cántaros llenos de oro escondidos por toda la campiña. Si un humano puede capturar a un leprechaun, según cuenta la leyenda, puede convencerlo de que le revele el lugar de al menos una de sus ollas de tesoro.

Si se le ataca o se le amenaza, un leprechaun simplemente intenta huir utilizando la opción de Evasión o de Esquivar (tirada de DES), según corresponda.

Gloria ganada 5; TAM 4, DES 30, FUE 8, CON 16, APA 10; Velocidad 6; Armadura 2; Inconsciente 5; Herida Grave 16; Derribo 4; Puntos de Golpe 20; Velocidad de Curación 3; Daño 2d6.

Habilidades de combate: Ninguna.

Habilidades significativas: Evasión 25, Industria Feérica 25, Vista Feérica 15.

Rasgos significativos: Egoísta 20.

Invisible para los mortales: Un leprechaun puede hacerse invisible para cualquier mortal a voluntad (de ahí su alta puntuación en Evasión).

NUKALAVEE

Un *nukalavee* tiene la apariencia de un hombre con dos espadas, una en cada mano, que cabalga un caballo que parece imposiblemente ágil. Sin embargo, tanto el «hombre» como el «caballo» tienen el mismo color limoso oscuro. Al *nukalavee* le pueden brotar nuevos brazos con los que puede empuñar armas (normalmente espadas o porras). Mientras se mueve, el caballo deja un rastro de agua detrás de él, y de sus heridas sale agua a borbotones cuando lucha.

Una vez asesinado, el *nukalavee* se derrite lentamente, dejando solo un montón de desagradable cieno verde detrás, que se parece mucho a las algas de un estanque.

Gloria ganada 100; TAM 25, DES 8, FUE 20, CON 15; Velocidad 4; Armadura 5; Inconsciente 12; Herida grave 15; Derribo 25; Puntos de Golpe 40; Velocidad de curación 5; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Espada* 16, Porra* 14 (-1d6).

Habilidades significativas: Evasión 0.

Modificador de Valiente: +0.

Ataques múltiples:* Un *nukalavee* puede hacer cualquier número de ataques de espada o porra por ronda, cada uno utilizando su valor de habilidad adecuado (esto es, 16 o 14 respectivamente). Cada ataque puede dirigirse a un oponente diferente dentro de su alcance o al mismo. Un personaje atacado por ambos debe defenderse contra cada uno por separado, como si hubiera sido atacado por dos oponentes diferentes (ver «Combate contra múltiples oponentes» en **Pendragón, Capítulo 6).

Al ser esencialmente una única criatura que parece un hombre y un caballo, el *nukalavee* solo puede ser atacado por dos jinetes o por cuatro hombres a pie al mismo tiempo.

Ogro

Los ogros son una raza de gigantes más bien pequeños bien conocidos por su imbecilidad y su fealdad extrema.

«Ogro» es un término francés del siglo XIX para «gigante». Normalmente se los describe como extremadamente feos, pero en otros aspectos se parecen mucho a otros gigantes pequeños.

Gloria ganada 100; TAM 25, DES 10, FUE 20, CON 25, APA 1; Velocidad 3; Armadura 15; Inconsciente 13; Herida Grave 25; Derribo 25; Puntos de Golpe 50; Velocidad de Curación 5; Daño 8d6.

Habilidades de combate: Maza 13 (utilizando porra no tiene +1d6 contra cota de malla), Presa 15.

Habilidades: Evasión 5.

Modificador de Valiente: -5.

Espantoso: Los ogros son tan feos que sus oponentes deben hacer una tirada de Frugal cada ronda de combate para mantener el autocontrol necesario para mirarlos directamente. Un caballero que falla esta tirada sufre un modificador de -5 a todas las tiradas de habilidad de la ronda actual contra el ogro.

PERROS MÁGICOS

Existen muchos tipos de perros sobrenaturales o feéricos, aunque a algunos se les puede distinguir su verdadera naturaleza si se acercan lo suficiente. Normalmente, sin embargo, son indistinguibles a distancia, y todos los que fallen su tirada de Valiente (modificada como se indica en cada tipo a continuación) tras escuchar su aullido corren a ponerse a cubierto.

Los mortales a veces pueden evitar a los perros feéricos que están de caza si sucumben al pánico, probablemente perdiéndose y resultando heridos en el proceso, escondiéndose sin vergüenza la cabeza para no ver ni escuchar nada o rezando fervientemente a su protector preferido. Sin embargo, si alguien está condenado a que lo encuentren, como un malvado personaje al que buscan los perros diabólicos de Dandy, entonces ningún pánico o escondrijo le ayudará.

BARGUEST (BARGHEST)

Un *barguest* es un gran perro de caza negro con grandes cuernos, dientes afilados y unas garras terribles. Destacan por su gran tamaño y sus ojos brillantes, grandes como platos. Algunos *barguests* pueden cambiar de forma.

Gloria ganada 100; TAM 10, DES 15, FUE 15, CON 15; Velocidad 6; Armadura 4; Inconsciente 6; Herida Grave 15; Derribo 10; Puntos de Golpe 25; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Morder 13.

Habilidades significativas: Cazar 17, Evasión 20.

Modificador de Valiente: -5.

Mirada terrible: Cada ronda, el *barguest* puede fijar su mirada en un oponente a 20 yardas o menos (incluso mientras está atacando con Morder) y hacer una tirada enfrentada de Mirar (15 para la mayoría de los *barguests*) contra el Valor de su

oponente. Si el oponente falla, recibe una marca de Cobarde y huye aterrado del combate durante 1d6 rondas; con un éxito parcial, sigue huyendo, pero no recibe la marca de Cobarde.

PERRO NEGRO

Los seres feéricos de todo tipo pueden tener una o más de estas grandes bestias merodeando, aunque tienden a ser mascotas o guardianes de los seres feéricos menos amistosos. A pesar de su gigantesco tamaño y su exótico poder de aparecer y desvanecerse a voluntad, esencialmente son perros de pelaje negro y del tamaño de un poni con un sentido de lealtad fanático. Como es habitual entre los elfos, los seres feéricos son extraordinariamente afectuosos (y protectores) con sus mascotas.

Los perros negros a menudo se encuentran merodeando de noche por las tierras salvajes. En el Bosque Salvaje, se ha informado sobre ellos en el camino de Icknied, en la granja Radway y en el Sendero Susurrante.

Gloria ganada 50; TAM 22, DES 18, FUE 15, CON 15; Velocidad 7; Armadura 8; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 22; Puntos de Golpe 37; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Morder 10.

Habilidades significativas: Evasión 21.

Modificador de Valiente: -5.

Invisibilidad: Un perro negro puede volverse invisible a voluntad (de ahí su alta puntuación de Evasión), aunque no puede luchar mientras es invisible. Los perros negros a menudo utilizan tácticas como las de una manada de lobos apareciendo y desapareciendo para confundir a su presa y desviar su atención para poder atacarla por el flanco.

PHOOKA

Estos seres, conocidos de diversas maneras, como *pookas*, *pucas*, *brags*, *dunnies* o *hedley kows*, dependiendo de la región, son un tipo de espíritus naturales y cambiaformas. Son similares en apariencia a los sátiros griegos (en esas raras ocasiones en las que alguien encuentra uno en su verdadera forma). Son extraordinarios cambiaformas que utilizan sus poderes para hacer todo tipo de travesuras.

Muchos *phookas* gobiernan lugares vírgenes o mágicos llenos de energía vital, como algunos pantanos o arboledas antiguos. Estos *phookas* se consideran los soberanos de ese lugar.

Las estadísticas siguientes son para un *phooka* en su forma natural.

Gloria ganada 250; TAM 8, DES 22, FUE 14, CON 20, APA 12; Velocidad 4; Armadura 6; Inconsciente 7; Herida Grave 20; Derribo 8; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Porra 11 (-1d6).

Habilidades significativas: Evasión 30, Vista Feérica 12.

Pasiones significativas: Travesura 35.

Poderes feéricos: Ilusión 35.

Cambiaformas: Un *phooka* puede adoptar la forma de cualquier otra criatura desde TAM 1 a TAM 40 a voluntad. Cuando lo hace, conserva su propia CON, pero adquiere el resto de atributos de la forma que asume. Recalcula todos los atributos derivados de estas en consecuencia.

Invisible para los mortales: Un *phooka* puede hacerse invisible para cualquier mortal a voluntad (de ahí su alta puntuación de Evasión).

RES FEÉRICA

Estos animales feéricos son una bendición para cualquier granjero o rebaño al que se unan. Se sabe que hay tanto vacas como toros, siendo corrientes los de color blanco como la nieve (Tierras Bajas) o los de color pardo (Tierras Altas), pero ocasionalmente son rojos o negros. Los toros siempre engendran terneros saludables y las vacas inevitablemente crían terneros hermosos y de pelo brillante. Las vacas destacan por la gran cantidad de leche que dan.

Estos animales se quedan hasta que se los ofende, momento en el que parten con todas



sus crías (¡incluso aquellas que se han matado para un banquete!). Por lo demás, son normalmente muy leales: en al menos una historia, un toro feérico se sacrifica en combate contra un *kelpie* para rescatar a su amable dueño.

Gloria ganada 150; TAM 33, DES 15, FUE 32, CON 22; Velocidad 7; Armadura 15; Inconsciente 14; Herida Grave 22; Derribo 33; Puntos de Golpe 55; Velocidad de Curación 5; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Cornear 15, Pisotear 20 (solo enemigos derribados).

Habilidades significativas: Evasión 20.

Modificador de Valiente: -7.

Carga: Una res feérica puede desplazarse hasta su valor de Velocidad normal y aun así hacer un ataque de Cornear como parte de una única acción. Si se mueve antes de atacar, gana un modificador de +5 a su tirada de Cornear y, si el ataque tiene éxito, inflige +2d6 puntos de daño.

SAGA

Aunque el término «saga» a menudo se refiere a una mujer mortal vieja y fea, también se utiliza para denominar a un desagradable tipo de ser feérico que habita en pantanos y ciénagas encantadas, en áridas colinas y pasos de montaña. La mayoría de este tipo de sagas viven en cuevas y se dan banquetes de carne humana, especialmente de la de niños. Annis la Negra, del Capítulo 3, es quizás la más fuerte y la más conocida de las sagas de este tipo. La gente a menudo se refiere a una saga feérica como a una «*annis*» debido a la fama (o mejor, a la infamia) de la más formidable y peligrosa de su especie.

Las sagas sobrenaturales son generalmente mucho más grandes que las brujas humanas y tienen grandes garras duras como el metal que utilizan para rasgar piel y quebrar huesos.

Gloria ganada 60; TAM 19, DES 15, FUE 18, CON 17, APA 3; Velocidad 4; Armadura 10; Inconsciente 9; Herida Grave 17; Derribo 19; Puntos de Golpe 36; Velocidad de Curación 4; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Garras 20 (×2).

Habilidades: Cazar 13, Percepción 15.

Modificador de Valiente: -5.

SELKIE

Esta gente mágica se siente completamente como en casa ya sea en su forma de hermosos humanos o de cualquiera de las muchas especies de grandes focas que frecuentan las costas del norte de Britania. Consiguen sus habilidades acuáticas vistiendo una piel mágica de foca.

Los machos son amorosos hacia las mujeres humanas, y las hermosas hembras a veces son capturadas por hombres humanos que toman sus pieles de foca. Los hijos de estos encuentros amorosos siempre tienen dedos palmeados.

Derramar sangre de *selkie* en el océano levantará una gran tormenta capaz de naufragar barcos.

SELKIE HEMBRA (FORMA HUMANA)

Gloria ganada 10; TAM 10, DES 15, FUE 8, CON 14, APA 21+; Velocidad 3; Armadura 0; Inconsciente 6; Herida Grave 14; Derribo 10; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 3; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Daga 10.

Habilidades significativas: Cantar 15, Nadar 18.

SELKIE MACHO (FORMA HUMANA)

Gloria ganada 15; TAM 13, DES 14, FUE 12, CON 14, APA 13; Velocidad 3; Armadura 0; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 13; Puntos de Golpe 27; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Porra 10 (-1d6).

Habilidades significativas: Nadar 18, Romance 15.

SELKIE (FORMA DE FOCA)

Gloria ganada 25; TAM 10, DES 18, FUE 10, CON 17; Velocidad 1 (en tierra), 11 (nadar); Armadura 5; Inconsciente 7; Herida Grave 17; Derribo 10; Puntos de Golpe 27; Velocidad de Curación 3; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Morder 10 (-1d6).

Habilidades significativas: Evasión 15 (en agua), Nadar 30.

Modificador de Valiente: +5.

SIRÉNIDO

El término «sirénido» se refiere tanto a las sirenas como a los tritones, los dos géneros de esta raza de ser feérico acuático. Estas criaturas habitan en maravillosos reinos sumergidos, dominios feéricos acuáticos, y en lugares encantados dentro o alrededor del mar. Sin embargo, no son criaturas estrictamente de agua salada, muchas viajan tierra adentro y pueden vivir de una forma bastante cómoda en lagos y ríos (algunas veces se refiere a ellas como «náyades» u otra apelación local).

SIRENA

Las sirenas son criaturas encantadoras. La parte superior de su cuerpo es la de una mujer humana extremadamente atractiva, con cabellos largos y lisos que pasan peinando una inusitada cantidad de tiempo. La parte inferior de su cuerpo es una cola sinuosa, con escamas y aletas como las de un pez. Sus voces son hermosas y hechizantes.

Sin embargo, su comportamiento no es tan encantador como su apariencia. Se deleitan en la destrucción de los hombres y utilizan sus cantos para atraerlos a su muerte, ya sea individualmente o tripulaciones enteras en sus barcos.

Gloria ganada 75; TAM 14, DES 20, FUE 14, CON 25, APA 20+; Velocidad 10 (nadar); Armadura 8; Inconsciente 10; Herida Grave 25; Derribo 14; Puntos de Golpe 39; Velocidad de Curación 4; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Presa 16.

Habilidades significativas: Cantar 20, Evasión 20 (en el agua).

Rasgos significativos: Lujuriosa 18.

Poderes feéricos: Emoción (lujuria) 18.

TRITÓN

Los tritones tienen un semblante muy feo (con piel verde y escamosa, narices rojas y ojos pequeños y brillantes), pero se dice que son bastante amigables con los humanos, o al menos no suelen ser hostiles con ellos. Sin embargo, si se mata a una sirena, los tritones atacan a los barcos o a los hombres a lo largo de la costa como venganza, o desatan grandes tormentas que hacen que los barcos vayan hacia las rocas.

Gloria ganada 100; TAM 20, DES 18, FUE 22, CON 25, APA 5; Velocidad 10 (nadar); Armadura 10; Inconsciente 11; Herida Grave 25; Derribo 20; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación 5; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Tridente (como Lanza) 18.

Habilidades significativas: Evasión 17 (en el agua).

Rasgos significativos: Vengativo 18.

Poderes feéricos: Clima 18.

SPRIGGAN

Los *spriggans* son pequeños y grotescos seres feéricos cuya apariencia es tan horrible que simplemente ver uno requiere hacer una tirada de Valiente. Algunos sirven como guardaespaldas de la realeza feérica, aquellos que no sirven a sus señores corren salvajes, abordando a viajeros, ya sea de manera individual o en pequeños grupos.

Los *spriggans* tienen la habilidad de volverse enormes instantáneamente. Aquellos oponentes mortales que tienen éxito en su tirada de Valiente al presenciar al *spriggan* deben hacer una segunda tirada cuando el *spriggan* aumenta de pronto a proporciones gargantuescas. Sin embargo, el tamaño de los *spriggans* disminuye a medida que sufren daño (en lugar de quedarse inconscientes).

Gloria ganada 200; TAM 3-40, DES 15, FUE 20, CON 20, APA 1; Velocidad 4; Armadura 5; Inconsciente -; Herida Grave 20; Derribo *; Puntos de Golpe 60*; Velocidad de Curación 4; Daño †.

Habilidades de combate: Porra 12 (-1d6), Presa 17.

Habilidades significativas: Vista Feérica 10.

* *Cambiar de tamaño:* Un *spriggan* puede aumentar su TAM natural de 3 a un gigantesco TAM 40 en un abrir y cerrar de ojos. Por cada punto de golpe de daño que sufre a partir de ese momento, su TAM se reduce un punto. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, se desvanece y deja de existir.

El valor de Derribo de un *spriggan* siempre es igual a su TAM actual. Su Daño varía según su TAM de la siguiente forma:

TAM actual	Base de Daño
37-40	10d6
31-36	9d6
25-30	8d6
19-24	7d6
13-18	6d6
7-12	5d6
1-6	4d6

SÚCUBO

Un súcubo es un demonio de lujuria y deseo capaz de asumir la forma de un hombre o de una mujer extremadamente atractivos (en la forma masculina se lo denomina incubo y en la forma femenina, súcubo). En esta última, absorbe la fuerza vital de los hombres, después cambia de forma y busca víctimas femeninas para impregnarlas con su semilla contaminada. A los niños nacidos de esta unión se los llama demonios.

Al ser un demonio, un súcubo simplemente no puede ser dañado por medios mortales.

Gloria ganada 25 (por resistir la seducción); TAM 10 (mujer) o 15 (hombre), DES 15, FUE 16, CON 20, APA 18+; Velocidad 3; Armadura -; Inconsciente -; Herida Grave -; Derribo -; Puntos de Golpe -; Velocidad de Curación -; Daño -.

Habilidades de combate: Ninguna.

Habilidades significativas: Bailar 20, Cortesía 20, Flirtear 35, Intriga 20, Romance 20.

Rasgos significativos: Lujurioso 27.

Poderes demoníacos: Ilusión 15.

Seducción oscura: Un súcubo puede acercarse a un viajero solitario o a alguien de guardia una vez por noche y utilizar su habilidad de seducción para superar la prudencia de la víctima. Tira el rasgo Lujurioso del súcubo contra el Casto de la víctima si se intenta resistir.

Si el súcubo tiene éxito, debilita a la víctima en 1d6 Puntos de Golpe por éxito. La víctima no se da cuenta del incidente en absoluto (todo le parece un extremadamente placentero sueño húmedo).

Si el objetivo gana, no pierde Puntos de Golpe y el súcubo no puede volver hasta la siguiente noche. Si saca un éxito crítico, el súcubo se disuelve y no vuelve nunca. El vencedor recuerda el evento de pesadilla con todo detalle.

TROL

Por desgracia, los sajones trajeron a sus monstruos con ellos cuando vinieron a Britania, y este es uno de ellos. Un trol suele tener varias cabezas y siempre es hostil con los humanos. Es tan primitivo que solo utiliza las armas más toscas, si utiliza alguna... A menudo prefiere simplemente pelear con sus grandes y enastados puños.

Gloria ganada 150; TAM 27, DES 10, FUE 28, CON 20, APA 3; Velocidad 6; Armadura 10 (+ escudo a veces); Inconsciente 12; Herida Grave 20; Derribo 27; Puntos de Golpe 47; Velocidad de Curación 5; Daño 9d6.

Habilidades de combate: Porra 17 (-1d6), Tirar Roca 12 (-3d6).

Habilidades significativas: Percepción 16.

Rasgos significativos: Cruel 17, Temerario 14.

Modificador de Valiente: -10.

Otras criaturas

Ciertas criaturas que se pueden encontrar los caballeros merecen ser descritas aquí, pero por una razón u otra no requieren bloques de estadísticas de combate.

ASRAI

Son hadas de agua con manos frías y húmedas que causan quemaduras leves cuando entran en contacto con la carne humana. No sobreviven mucho tiempo fuera del agua, la mayoría de las que son capturadas (normalmente por pescadores que inintencionadamente las sacan del mar) se derriten en un charco de agua antes de alcanzar la orilla.

CWN ANNWN

El aullido lastimero del *cwn annwn* (pronunciado *kun-a-nun*) decrece en volumen a medida que se acerca hasta sonar como gañidos de cachorros de beagle. Algunas veces la voz de un sanguinario sabueso, profunda y lastimera, suena entre la manada.

Los vivos no pueden oír este sonido, ya que esta manada lidera al Cazador de los Muertos, el Rey Annwn, que recoge almas para llevárselas a su reino.

Algunas veces los que han sido heridos de muerte escuchan al *cwn annwn* venir, lo que les confirma que van a morir. Si una persona viva los escucha, sabe que está perdido, sin importar su estado de salud.

Naturalmente, no se dan estadísticas para tales criaturas.

Ten en cuenta la similitud entre estas criaturas y los perros diabólicos de Dandy de la Cacería Salvaje (ver también la aventura EL DIABLO GALOPANTE).

EL DIABLO

Muchos lugares interesantes del folclore britano están conectados con el Diablo. A menudo son interpretaciones relativamente tardías de historias previas que no tienen en cuenta la mitología cristiana.

Nota del diseñador: En tales casos, los seres que infestan estos lugares suelen haberse renombrado como un *boggle* si el peligro es de una criatura física, un gigante si realmente es una historia de gigantes o «un mal espíritu» si ese es el propósito principal del director de juego. En algunos casos, sin embargo, es el Diablo cristiano, no importa cómo se mire.

FANTASMAS

Los fantasmas son criaturas insustanciales que a veces son, no obstante, visibles a los humanos. Normalmente son de los muertos y por ello son terroríficos. Pueden tener forma de caballo, de caballo sin cabeza, de perro, de funerales o de individuos. No se puede luchar contra los fantasmas físicamente y no pueden herir a la gente salvo por el miedo que provocan.

Dar estadísticas normales para sus características físicas es, por supuesto, absurdo.

Modificador de Valiente: de -5 a -15.

HADAS DIMINUTAS

Las hadas diminutas son pequeñas y normalmente inofensivas. Incluyen a las *pixies* aladas, los duendes bien vestidos y diversos *sprites* y seres sin nombre que decoran el mundo de los elfos y personifican la fuerza vital de las flores, los arbustos y los helechos.

SLUAGH

Los *sluagh* (pronunciado *slu-a*) se llaman a menudo «la Hueste». Son los muertos no perdonados, almas atormentadas que vuelan por el aire, luchando batallas sin sentido que atemorizan a los mortales que los escuchan.

Cuando se acercan, los *sluagh* suenan como una aulladora y voraz horda del infierno, chillando de dolor o gimiendo de un demoníaco y glorioso deleite. Cuando se escucha su sonido, todos los personajes deben hacer una tirada de Valiente con un modificador de -15.

Cuando los *sluagh* caen sobre un viajero, este debe hacer otra tirada (sin modificar) de Valiente para afrontarlo. No importa si tiene éxito o no, excepto por la marca de experiencia ganada. La Hueste, farfullando y ululando, arranca a la víctima de su caballo y la pellizca, la muerde y la lanza contra las rocas, el barro y las zarzas. La víctima siempre recibe al menos 1d6 puntos de daño (a pesar de la armadura) durante la noche. Se tira en este momento.

En varios momentos durante la noche (tira 1d6 para ver cuántas veces ocurre esto), la Hueste le ofrece a su víctima una oportunidad de escapar haciendo algunas hazañas simples, pero perversas, normalmente tirando dardos élficos o cualquier cosa que cause cualquier tipo de magia maléfica contra sus amigos, vecinos o gente buena inocente. Si el personaje acepta las acciones de los *sluagh*, consigue una marca de algún vicio (Egoísta, Falso, Arbitrario, Vengativo, Cruel o Cobarde). No se necesita hacer la acción, sino simplemente aceptar, para recibir la marca. No aceptar la acción malvada provoca que la Hueste se enfade, infligiendo 1d6 puntos más de daño (ignora armadura) a su invitado.

Todas las ofertas de escapar son mentira. Los *sluagh* continúan atormentando a su víctima hasta que sale el sol.

ÁRBOLES

La mayoría de Britania está cubierta de bosques. Los árboles siempre son parte del escenario, omnipresentes y pasivos, pero algunas veces pueden ser más que eso.

Para unos, los bosques son los lugares donde moran los seres feéricos, y algunos árboles están estrechamente ligados a los poderes de estas criaturas. Si un incauto viajero pasa por la noche cerca de un árbol habitado por hadas, sin duda diminutos dedos feéricos lo llenarán de moratones y pellizcos, como mínimo.

Serbal: Este árbol es especialmente útil para los druidas, que lo pueden utilizar para hacer hogueras para conjurar espíritus. Esparciendo bayas frescas de serbal sobre las llamas, los druidas pueden forzar a los espíritus a responder preguntas cuyas respuestas están ocultas. Se puede calmar a cualquier caballo encantado por seres feéricos si se lo fustiga con una rama de serbal.

Roble: Estos árboles son especiales porque atraen los rayos, que llevan el poder de los altos dioses en su fiera descarga. A menudo se puede encontrar comida sobre los tocones de robles caídos, pero siempre está encantada para envenenar a los viajeros incautos que se la comen (las hadas la dejan ahí para vengar la pérdida de su árbol). Los hombres roble, los espíritus residentes de estos árboles, a veces son responsables de proteger a los animales cercanos de los cazadores.

Sauce: Estos árboles pueden desraizarse por la noche y pasear, según se dice, muchas veces murmuran para atemorizar a los viajeros.

Sáuco: Este suele ser el árbol en el que se transforman las brujas. Nunca tales un saúco sin conseguir el permiso del árbol. Quemar madera de saúco es un modo infalible de invitar al Diablo al interior de una casa.

Apéndice Dos:

Período de Encantamiento

El Encantamiento de Britania no es un periodo que se pueda identificar fácilmente con una extensión específica de años (de ahí que se incluya aquí como un apéndice y no como un capítulo), sino que poco a poco va adquiriendo importancia e imponiéndose por aquí y por allá, de forma insistente pero nunca dominante, y finaliza cuando se consuma la Búsqueda del Grial. Apenas se cruza con el mundo de la política, pero es un tiempo/lugar metafísico de Gran Aventura.

La CAMPAÑA

Cada director de juego debe decidir cuánta actividad del Encantamiento o de Otro Mundo utilizará. Malory utiliza relativamente poca, con unos cuantos gigantes, dragones y elfos, un puñado de hechiceras y maldiciones y los constantes, oscuros y espesos bosques feéricos. Sin embargo, sigue habiendo una cierta cantidad de surrealismo onírico. El conocido reino fantástico de leyenda va a acabar muy pronto y el juego volverá a lo oscuro y mundano. Existe una superposición entre el Rey Arturo legendario y el folclore, las supersticiones y las experiencias de las gentes preindustriales de Britania. Esa existencia como de ensueño es el lugar de los cuentos de hadas, repletos de las proezas de los desgastados dioses y diosas antiguos.

Si utilizar la palabra «feérico» en este contexto (esto es, el original) causa confusión o dificultad, entonces cambia esta palabra antigua por una moderna y mejor: cambia feérico por élfico. Si la gente pregunta qué es élfico, simplemente di: «Piensa en *El señor de los anillos*». Trata a estos seres como gente sobrenatural (con primos *muy* raros y deformes) y en cierto modo se volverá menos frívolo y más accesible.

POLÍTICA

Aunque el Rey Hoy plantea un reto a la corte de Arturo, no es un conflicto político. Los elfos no reúnen ejércitos para conquistar las ciudades y los castillos humanos.

Los humanos pueden convertirse en gobernantes en el Reino de las Hadas, pero no pueden llevarse sus fuerzas feéricas para que los ayuden en Britania (jaunque un par podrían ir!).

ELFOS

Siempre se nombra a los elfos con títulos eufemísticos: *Tylwyth Teg* («gente hermosa») o *Bendith Ymamau* («bendecidos por la Madre») en Gales o «la Buena Gente» o «Aristocracia». Los elfos son la raza feérica que más se parece a los humanos. Son del mismo tamaño, algunas veces más delgados, algunas veces más altos, pero siempre más hermosos. Suelen llamarse a sí mismos los *Tuatha de Danaan* («hijos de Dana»; Dana es un nombre para la madre tierra).

La raza élfica gobierna al resto de razas feéricas. Tiene una corte cuyo rey se llama a veces Finvarra y otras, Oberon, y cuya reina se llama, de diversas maneras, Oonagh, Nuala, Titania o Mab (dependiendo de la fuente). En dicha corte, guardaespaldas *spriggans* vigilan, caballeros y cortesanos elfos se relacionan y es habitual la música cautivadora.

Aunque la mayoría de los seres feéricos obedecen a esta corte, algunos no, y muchos de ellos han formado una corte rebelde y «perversa»: los elfos buenos se llaman la Corte Luminosa y los seres feéricos malos se llaman la Corte Oscura. Al igual que en el mundo feudal, la Corte Luminosa está compuesta por señores de otros dominios, como Gleodalen el Rey de los Enanos o el Rey del Bosque Salvaje.

Los orígenes de los elfos no están claros: algunos dicen que simplemente surgieron de la tierra en la que viven, otros dicen que son ángeles expulsados del cielo por no ayudar a Dios en su guerra contra Satán, pero que no fueron enviados al Infierno porque tampoco ayudaron al Adversario. Ellos mismos aseguran ser descendientes de los antiguos dioses y de los poderes de antaño.

Doncellas elfas: Estas hermosas doncellas aparecen en muchos cuentos de hadas así como en leyendas. Son como las mujeres humanas pero mejores, vestidas de manera más lujosa y siempre con un toque de magia a su alrededor. Las mujeres humanas con más magia, Morgana el Hada y Nimue del Lago, generalmente no se pueden distinguir de las mujeres elfas.

Caballeros elfos: Las gentes feéricas a menudo arman a sus guerreros como lo hacen los humanos. Estos seres parecen normales (o casi) a ojos de los caballeros humanos y normalmente actúan igual que un humano. No se sienten intimidados por el hierro, como la mayoría de los seres feéricos, aunque sus armas y accesorios siempre son de un metal extraño y superior.

Estos elfos pueden portar cualquier arma, pero la naturaleza de los inmortales es tal que sus armas les parecen mágicas a los humanos. Cabalgan sobre caballos feéricos y a menudo también van acompañados por sus inusuales perros.

Ver **Pendragón**, Apéndice 2, para un ejemplo (notable) de las estadísticas de un caballero feérico.

HABILIDADES SOBRENATURALES ÉLFICAS

Los caballeros elfos suelen tener uno o más poderes sobrenaturales. La siguiente lista de poderes está seleccionada de entre los atribuidos a los seguidores de Arturo en el nada caballeresco relato galés «Kilwch y Olwen» (del *Mabinogion*). Los nombres de estos héroes galeses se pueden utilizar como nombres para elfos.

1. A Morvran, hijo de Tegid, nadie lo atacó en la batalla de Camlann debido a su fealdad: todos pensaron que era un ayudante del Diablo. Tenía el pelo como un ciervo.
2. A Sandde Bryd Angle nadie lo tocó en la batalla de Camlann debido a su belleza: todos pensaron que era un ángel servidor.
3. A Henbedestyr no hubo nadie que pudiera seguirle el ritmo, ya fuera a caballo o a pie.

4. Sgilti Yscawndroed, cuando intentó entregar un mensaje para su señor, nunca intentó encontrar un sendero, pero sabiendo adónde iba a ir, si su camino se encontraba entre un bosque, él fue sobre las copas de los árboles. Durante toda su vida, ninguna brizna de hierba se dobló bajo sus pies, mucho menos se rompió, de tan ligeramente que pisaba.
5. Drem, hijo de Dremidy, podía ver al mosquito que se levantaba con el sol desde Celli Wic, en Cornualles, a la distancia de Pen Blathaon, en el norte de Britania.
6. Gwadynd Odycith, las plantas de sus pies soltaban chispas de fuego cuando golpeaba cosas con fuerza, como el hierro al rojo vivo cuando se saca de una fragua.

¿QUÉ DEMONIOS ES ESO?

Los caballeros elfos a menudo llevan equipo inusual y mágico. Su irrupción en la era artúrica es excéntrica y pintoresca.

EQUIPO

Armadura: La armadura élfica básica es similar a la que llevan los humanos en el mismo periodo (o quizás en un periodo posterior más o menos). Sin embargo, suele tener alguna característica especial, quizás dándole 2-4 puntos de protección mágica o haciendo que quien la lleve sea inmune a una criatura (dragón, lobo, etcétera) o arma específica.

Las armaduras élficas difieren en detalles de estilo (algunas tienen animales esculpidos, quizás un ciervo o un jabalí, o están cubiertas o construidas a partir de hiedra u otras plantas, o tienen caras extrañas) y de elegancia (tienen extrañas formas en general, partes puntiagudas o quizás decoración fluida o angular). Suelen ser de un solo color o con finas incrustaciones formando patrones o incluso escenas mitológicas.

Los yelmos suelen tener alas, cuernos, símbolos esotéricos u otras decoraciones como crestas u ornamentos.

Armas: Los caballeros elfos utilizan todas las armas que utilizan los caballeros humanos con la diferencia de que suelen tener rebordes recargados, revestimientos decorativos y otros embellecedores aparentemente inútiles. Muchas también están encantadas para infligir unos cuantos puntos de daño extras, la mayoría de las veces contra un determinado tipo de enemigo o criatura.

Caballos: Los caballos élficos son monturas grandes, musculosas e inteligentes de brillantes flancos y líneas de sangre de campeones. Pueden ser de cualquier color, incluidos los que no son naturales, como verde, azul o rojo (para ir a juego con la armadura del jinete).

También se pueden ver otras monturas élficas particulares y quizás incluso los caballeros mortales puedan ganarlas: un caballo con rayas blancas y negras verticales; uno con rayas blancas y negras *horizontales*; uno que es un tercio blanco, un tercio negro y un tercio marrón de delante a atrás; un juego de dos caballos iguales pero con colores opuestos, cada uno blanco y negro en el lado contrario, etcétera.

Para las estadísticas del caballo feérico ve al Apéndice 1.

Ropa: La vestimenta de los elfos siempre supera la alta moda de los mortales. Es digna de admiración y, a menudo, de envidia. Las comitivas suelen ir vestidas con colores uniformes.

HERÁLDICA

Los señores elfos tienen escudos de armas exclusivos para ellos, pero los caballeros de sus ejércitos suelen llevar el mismo símbolo en sus escudos. Por ello, un éxito en una tirada de Heráldica solo dice que un caballero dado es un elfo de tal o cual reino o castillo. Un éxito crítico permite distinguir al señor elfo de sus seguidores por la cualidad de su equipo y armadura.

COSTUMBRES

Los elfos siguen las costumbres humanas, en su mayoría, y disfrutan de la Caballería y el Romance porque son idealistas, no materialistas. Sin embargo, todos los seres feéricos son muy literales en su interpretación de los votos y las promesas, lo que les hace parecer retorcidos ante los humanos, que prefieren actuar según el espíritu de algo, no seguirlo al pie de la letra.

TORNEOS

Generalmente los elfos no celebran torneos, por lo que saben los humanos.

CONSTRUCCIÓN

Los castillos feéricos son bastante similares a las fortalezas humanas en estructura y en valor defensivo, pero suelen tener esbeltas torres que se alzan más allá de las altas murallas. Suelen ser estructuras del tipo Disneyland.

El Encantamiento de Britania

El Encantamiento tiene lugar cuando el mágico Reino de las Hadas se expande por el mundo de los seres humanos. Como resultado, el mundo del Rey Arturo se vuelve más mágico y vital. Las criaturas sobrenaturales (goblins, *sprites*, elfos, gorros rojos y similares) se vuelven más numerosos en los lugares humanos.

El Reino de las Hadas es el poder de los bosques profundos y oscuros, de las marismas sombrías y venenosas y de peñascos tallados por el viento; los antiguos, sublimes y salvajes lugares del mundo. Los romanos lo hicieron lo mejor que pudieron para expulsar las tierras salvajes y a sus habitantes y hacer de Britania una tierra civilizada de hombres y mujeres, y, como la gente normal de la Britania romana rara vez, si acaso alguna, fueron a esos lugares salvajes, no había contacto. Pero los romanos se marcharon. Los dragones fueron descubiertos. Los sacerdotes paganos escucharon a sus dioses con mayor claridad. Merlín el Mago y las Damas del Lago trajeron de nuevo la magia a la gente y las criaturas del Otro Mundo empezaron a vivir más cerca de los reinos de los hombres.

Merlín vio el proceso del Encantamiento ponerse en movimiento al principio, cuando era un niño en Dinas Emrys. Presenció el despertar del «Dragón», una criatura mística cuyas partes incluían la Espada y el Grial, el rey y la tierra, y el mejor hombre del mundo, como él siempre decía, «por el bien de la gente de Britania».

AÑOS 495-528

Alrededor de la fecha de la muerte de Uther, el Bosque Salvaje se expande más allá de sus profundidades, llevando consigo la espesura y extraños rasgos a los señores que viven allí, o llevándoles extraños mercenarios y seguidores (es posible que fuera de Logres tengan lugar cambios similares, pero esas zonas no se detallan aquí). Aun así, todas las personas de estas regiones parecen contentas y felices. Los bosques crecen densos y abundantes mucho más rápido de lo habitual.

Además, los agentes del Rey del Bosque Salvaje entran de vez en cuando en este mundo y hacen muchas cosas que generan aventuras: intercambian un reto, secuestran una chica, prometen una poción curativa, etcétera. El desenlace de estas aventuras depende completamente de cómo aprovechen la oportunidad los caballeros jugadores y, si se desea, el encantamiento del Bosque Salvaje podría continuar toda la campaña.

AÑOS 529-539

En el 529, se desentierra la cabeza de Bran y de este modo Britania pierde un poderoso guardián mágico. Los efectos locales del Reino de las Hadas se hacen más fuertes.

En el 532, el Rey Hoy y su comitiva visitan Camelot. El Rey del Reino de las Hadas explica que su Reino de Por Allí ya no está lejos, esto es, Britania y Por Allí ya no están separados. Reta a los caballeros de Britania a que se encuentren con los suyos y a la lucha caballerescas solo entre los caballeros cortesanos, que darán lo mejor de sí para no dañar ni las regiones salvajes ni las regiones cultivadas (y sus habitantes): «Dejemos que sea un Noble Reto y un reto para nobles. Como tal, en cualquier caso, lo jurarán mis caballeros», dice. Arturo tiene pocas opciones, salvo aceptar el reto.

Después del 532, los eventos sobrenaturales se vuelven mucho más frecuentes y los efectos mágicos son más fuertes. Los dragones que han estado durmiendo se despiertan, los caballos acuáticos pueblan más lagos y muchas otras extrañas criaturas moran en los bosques ¡e incluso frecuentan los caminos de Britania! Caballeros misteriosos con poderes sobrenaturales se ven trotando por caminos muy conocidos y hermosos y ricos castillos se encuentran «justo Por Allí» donde antes no había ninguno.

Sin embargo, en este momento también hay muchas oportunidades de actuar amablemente con los elfos o conseguir algo que sea de ayuda durante años, como una vaca mágica, una esposa del mar o un *brownie* de hogar a cambio del bajo precio de los cuencos de leche habituales. Los clérigos podrían desaprobarlo; por el contrario, la gente normal, aun recelosa, lo aceptaría con entusiasmo.

AÑOS 540-554

Debido a los muchos planes y conjuros que Merlín lanzó hace unas décadas, parte del Encantamiento se dedica a preparar la tierra para que aparezca el Santo Grial. En general, sin embargo, este momento es simplemente una oportunidad para que los caballeros normales se encuentren monstruos y seres extraños.

DEL 555 EN ADELANTE

El Encantamiento acaba cuando se encuentra el Santo Grial y el Rey Pescador es curado. Dado que esto también acaba con el Yermo, prácticamente toda Britania experimenta un cambio repentino en apariencia, a medida que las hadas del bosque se desvanecen y crecen nuevos brotes de los árboles y del suelo muertos hace mucho.

LA TIERRA ENCANTADA

Cuando un lugar se vuelve encantado, adquiere una vívida cualidad onírica que es plácida para todos los implicados. Las cosas parecen más brillantes y hermosas, la comida sabe mejor y todo es un poco más fácil para todo el mundo. Es agradable, calmado, hecho para el placer y completamente satisfactorio para la mayoría de los seres humanos.

EL REINO DE LAS HADAS Y EL YERMO

La expansión del Reino de las Hadas suele coincidir y se solapa con la propagación del devastador Yermo. Entre ellos, la ecología normal desaparece. Aquellas tierras que se ven afectadas por ambos eventos tienden a desplazarse de un estado sobrenatural a otro como si uno se desvaneciera mientras el otro avanzara. Por ello, es posible que una zona cambie su carácter entre las visitas de los caballeros jugadores.

Sin embargo, en lugares en los que el poder del Reino de las Hadas es fuerte, cerca de donde se encuentran sus castillos y sus cortes, los brillantes bosques feéricos persisten... a menos que el gobernante local sea un poder de la Corte Oscura, por supuesto, en cuyo caso los bosques marchitos son aún más sombríos y tenebrosos.

NUEVA PASIÓN: ENCANTADO

Cuando los caballeros mortales se exponen demasiado a las visiones y los sonidos fantásticos del Mundo de las Hadas, suelen encontrar que el mundo mundano se vuelve pálido para ellos. Después de que un caballero se haya enamorado de la hija del Rey de la Tierra de los Elfos, las mujeres mortales parecen en comparación sosas y groseras. Experimentar las delicias de la corte del Rey Hoy hace que el castillo del Barón Guelph parezca la choza de un campesino arisco y maleducado. Este malestar puede afectar a todos los aspectos de la vida de un caballero, conduciendo a veces a la muerte prematura. A tales caballeros se los llama «encantados», pues parecen más elfos que hombres.

La pasión Encantado se genera por primera vez cuando un caballero tiene una experiencia traumática relacionada de alguna forma con el Reino de las Hadas: un encuentro con un monstruo espantoso, un flirteo con una doncella elfa que se vuelve serio o simplemente viajar por los reinos del Reino de las Hadas.

Ten en cuenta que enamorarse de un ser feérico y por ello adquirir Amor Cortés o Amor (amante feérica) también debería proporcionar la pasión Encantado, con un valor igual a la estadística de Amor Cortés o Amor.

Si no, la pasión Encantado inicial es 2d6 más cualquier modificador de la siguiente tabla.

Situación	Modificador
Viajar al Reino de las Hadas.	+3
Viajar a un lugar del Reino de las Hadas (valle, túmulo, bosque, etcétera).	+2
Estar sujeto a una poderosa magia o efecto del Reino de las Hadas.	+3
Presenciar una poderosa magia o efecto del Reino de las Hadas.	+2
Interacción significativa o continuada con seres feéricos.	+1
Comer comida feérica en un lugar feérico.	+2

La pasión Encantado utiliza las mismas mecánicas que otras pasiones, con un par de diferencias y efectos importantes:

Creatividad: Esta pasión puede utilizarse siempre para inspirarse mientras se llevan a cabo actos creativos, como recitar o escribir poesía, cantar y tocar un instrumento. De hecho, muchos bardos y poetas desean llegar a estar Encantados simplemente por esta misma razón.

Ejemplo: Durante un banquete en la corte del Barón Guelph, Ambrose se ve impulsado a cantar un lamento por la Arcadia perdida. Puede hacer una prueba contra su pasión Encantado para ganar inspiración para su habilidad de Cantar y con ello intentar mitigar su añoranza por los bosques profundos y los oscuros valles de aquella tierra perdida y solitaria.

Regreso: La pasión Encantado se puede utilizar para inspirarse para cualquier habilidad utilizada para regresar a la situación que creó la pasión. Esto es, si sir Ambrose quedó Encantado viajando por Arcadia, puede utilizar la inspiración de Encantado para potenciar habilidades que le permitirían regresar a la Arcadia, como habilidades de armas cuando luche contra enemigos en el portal o rasgos de personalidad cuando realice pruebas de comportamiento para entrar a Arcadia.

Tedio: Cuando se tenga éxito en otra tirada de pasión, como Lealtad (señor) o Amor (familia), el caballero jugador debe enfrentar inmediatamente su Encantado contra la pasión en la que ha tenido éxito. Si Encantado gana el enfrentamiento, el caballero *no* recibe el beneficio de inspiración de la pasión original.

Envejecimiento acelerado: El caballero debe hacer una tirada adicional de envejecimiento cada año, incluso si normalmente no la tiene que hacer por alguna razón.

ROMPER EL «ENCANTAMIENTO»

Ten en cuenta que muchos jugadores podrían (con todo su derecho) considerar la pasión Encantado como una maldición. Si un jugador desea que su caballero se deshaga de la pasión, hay varias formas de conseguirlo.

Enamorarse: Se puede romper la pasión de Encantado generada por la pasión de Amor o Amor Cortés cuando el caballero se enamora de una mortal. La nueva pasión se enfrenta inmediatamente con Encantado. Si gana Amor o

Amor Cortés, Encantado se reduce a 0. Si Encantado gana, se queda. Esto se puede volver a intentar cada vez que aumente Amor o Amor Cortés.

Conversión cristiana: Se puede romper la pasión de Encantado generando una pasión de Amor (Dios) durante una profunda experiencia religiosa, como estar en presencia de un santo o experimentar la Alta Misa del Santo Grial. La nueva pasión se enfrenta inmediatamente con Encantado. Si gana Amor (Dios), Encantado se reduce a 0. Si Encantado gana, se queda. Esto se puede volver a intentar cada vez que aumente Amor (Dios).

Magia: Cualquier magia que manipule pasiones o recuerdos puede utilizarse para levantar la maldición. Beber un trago de las legendarias aguas de Lethe, por ejemplo, serviría (aunque también podría generar lapsos de memoria más serios).

LUGARES FEÉRICOS

El país está salpicado de cientos de lugares ancestrales, muchos de los cuales contienen magia antigua. Estos lugares reciben el nombre de lugares feéricos porque en muchos de ellos se encuentran seres o poderes feéricos o magia ritual pagana (todos estrechamente relacionados con el Reino de las Hadas).

Los palacios o campamentos élficos no siempre (o nunca) se reconocen como sobrenaturales inmediatamente. Como se explica en la sección de «Magia» (**Pendragón**, Capítulo 7), la mayoría de los caballeros no reconocerán cuándo se utiliza la magia. Un castillo esbelto en medio de los páramos desérticos no es tan incongruente para un caballero en la Britania Encantada.

Además, cerca de un enclave feérico, los sentidos de un personaje se confunden. Suele ser difícil discernir detalles distantes o recordar caras o conversaciones después. Cuando el desafortunado sir Balin, el Caballero de las Dos Espadas, entra en el Castillo de la Alegría, con sus felices costumbres, en realidad entra en un lugar élfico, pero no lo reconoce como tal, ni las señales ni las profecías le impiden que entre. Tal es la falsa claridad del Reino de las Hadas.

Los lugareños suelen conocer el nombre de los sitios feéricos más interesantes, importantes u obvios de su zona, y por eso también pueden contar lo que está sucediendo, lo que ha sucedido o lo que todavía podría suceder allí. Algunos lugares de Britania tienen una fama generalizada.

Los lugares feéricos son de varios tipos, todos ellos generalmente reconocidos por haber sido cavados, erigidos o descubiertos en los ancestrales días paganos, incluso antes de que Brutus llegara a esta tierra. Se pueden distinguir varios tipos.

FUERTES FEÉRICOS

Los castros feéricos se crean cercando la cumbre de una colina con un terraplén y una zanja. Muchos de ellos tienen una extensión total de menos de tres acres, aunque algunos son más amplios y unos pocos (por ejemplo, Borough Hill) son enormes. A menudo se piensa que estos fuertes fueron una vez residencias humanas, pero algunos todavía tienen fuertes conexiones feéricas. Su antiguo esplendor se explica fácilmente por poderes feéricos.

Algunos fuertes feéricos todavía están ocupados o simplemente se han abandonado hace poco. La mayoría, sin embargo, hace mucho que fueron abandonados, tienen todas las maderas podridas y las laderas están llenas de hierbas, maleza y matorrales. Grandes aperturas, las entradas que se perdieron hace mucho, se extienden ampliamente. Sin embargo, los enormes anillos de terraplenes normalmente siguen siendo visibles por debajo de la vegetación salvaje.

Un castro encantado podría parecer que vuelve a estar en uso, con las empalizadas de madera y los edificios erigidos. El portón de madera defiende las puertas y los guardias vigilan desde dentro. La gente va a lo suyo, los animales son conducidos de aquí para allá. Quizás los habitantes son gente de la historia antigua. Podrían ser elfos de la Corte Luminosa. También podrían ser muertos silenciosos, una ciudad de zombis o de esqueletos (pero en tales casos, probablemente se utiliza la Ilusión para crear una escena de deliciosas maravillas).

Los fuertes de promontorio son un tipo especial de castro que está construido en un saliente de tierra, normalmente una península, y separado de tierra firme por unos terraplenes y una zanja.

Los encuentros en los fuertes feéricos pueden incluir cualquiera de los siguientes eventos:

- + Una ciudad o una corte élfica que solo se manifiesta completamente bajo la luna llena y que se desvanece y se materializa conforme cambian las fases de la luna.
- + La recreación de una antigua batalla, quizás de romanos contra antiguos nativos celtas.
- + Una manifestación del Otro Lado, pero solo dentro de las fronteras de los terraplenes.

TÚMULOS FEÉRICOS

Los montículos feéricos son de muchos tamaños y formas, algunos son largos, algunos son redondos, otros tienen forma de cometa. Algunos son pequeños, apenas con espacio suficiente como para enterrar una vasija con huesos humanos incinerados. Otros son inmensos, como la Colina Silbury o la Colina Marlborough, con espacio suficiente dentro como para que quepa la corte de un conde y su salón de banquetes.

Los diferentes montículos tenían usos diferentes en su pasado paganos: algunos eran túmulos funerarios, erigidos sobre un rey o un héroe muerto, algunos eran cámaras mortuorias con habitaciones llenas de cadáveres de ancestros reverenciados, algunos se levantaron para cubrir palacios élficos, mientras que otros eran meros accidentes de un gigante que tiraba tierra.

Excavar en montículos feéricos puede tener muchos resultados diferentes:

- + Encuentras una cámara funeraria con un antiguo esqueleto o dos y un gran tesoro.
- + Aparece un hada y te advierte de que te alejes. Si la ignoras o la insultas, se enfada, se convierte en un monstruo e intenta ahuyentarte.

- + Encuentras una puerta y se abre para permitir la entrada a una corte feérica.
- + Dentro de un montículo hay una cámara y la puerta de su extremo se abre a uno de los reinos del Otro Lado.
- + El espíritu de la persona muerta adquiere la forma de algún monstruo feérico. Podría ser un perro enorme, un toro, un trol o alguna otra criatura única.
- + Del extremo más alejado del montículo aparecen muchos guerreros feéricos que atacan a los excavadores para ahuyentarlos.
- + Aparece una doncella feérica, invita a todos a entrar y a unirse a la celebración.
- + Aparece un ser feérico que ruega a los excavadores que se detengan y les ofrece algo de valor si se marchan.
- + Aparece un ser feérico que hace terribles amenazas sobre lo que pasará si continúan (normalmente son una predicción verdadera, posiblemente sobre el monstruo guardián o sobre que liberarán una inundación).
- + Aparece un hada y acepta casarse con el excavador si se detiene y jura defender el montículo durante siete años.
- + Nada. Solo es tierra y roca.

CÍRCULO DE PIEDRAS

Hay miles de círculos de piedras distribuidos por las islas de Britania. Varían muchísimo en área y radio, en el tamaño de las piedras utilizadas, en el número de menhires y dólmenes y en sus estados relativos de deterioro. Los diferentes anillos se erigieron por diferentes razones: algunos como lugares de celebración, otros como calculadoras astronómicas, algunos como sitios de curación y otros como portales al Otro Lado.

Aquí tienes algunos usos de cómo se podría utilizar un círculo de piedras:

- + Los elfos convocaron una corte aquí y muchas criaturas están deslizándose dentro y fuera de los mundos.
- + Se está celebrando un sacrificio humano pagano, liderado por una perversa bruja cuervo, al que asisten pictos y *pechs* ruidosos.
- + Se va a representar un placentero drama pagano y a continuación se va a realizar un alegre y lujurioso rito de fertilidad.
- + Una asamblea mágica de sanadores se ha reunido para invocar el poder regenerativo del círculo de piedras.
- + La zona interior del círculo de piedras coexiste en dos mundos. Si entras al círculo desde el este, puedes salir en el Otro Lado por el oeste.

PIEDRAS ERGUIDAS

Las piedras erguidas no siempre están en un círculo. Podrían estar en un grupo desordenado o formar un trilito o estar unas junto a otras para marcar un largo sendero. Algunas veces pueden estar cerca entre ellas y parecer un edificio basto, aunque en realidad esto son antiguos túmulos funerarios en los que la tierra se ha erosionado.

Las piedras erguidas pueden tener usos mágicos. Algunas tienen usos médicos específicos, que a menudo consisten en pasar a la persona o una parte de su cuerpo por un agujero de la roca. Otras veces, el rocío de la roca o el agua que se acumula en los huecos que hay en la roca se puede utilizar como una poción curativa. Aún más tenebroso, un bloque podría ser un altar de sacrificios. Podría tener debajo un demonio atrapado. O podría no tener magia, sino ser solo una de muchas que marcan un camino que cruza la campiña.

Ocasionalmente, las piedras están talladas con representaciones de los dioses antiguos.

POZOS Y LAGOS

Los pozos que surgen de las profundidades de la tierra y que llevan agua pura suelen ser sagrados. Algunos son medicinales y sus aguas curan dolores específicos. Los pozos que de algún modo son diferentes del resto de manantiales de la zona son conocidos en todas partes por ser mágicos (Glas-tonbury / Ávalon tiene uno de estos).

Algunos pozos nunca se quedan secos, incluso si el resto de la región sufre de sequía, como el de Stevington. Algunos manantiales curativos, como los de Lydney y Aqua Sulis, se han convertido en templos de dioses curativos. Otras aguas son conocidas por estar habitadas por sirenas o monstruos. Algunas veces estos espíritus oscuros pueden ser aplacados con un sacrificio, otras veces solo deben tomar las víctimas que han ahogado.

Encontrarse con una mujer que lava ropa en un vado es particularmente peligroso, o posiblemente fortuito, ya que casi siempre uno se está encontrando con un hada. Algunas veces la mujer está lavando ropas ensangrentadas y llorando, en cuyo caso significa que está a punto de ocurrir la muerte de un familiar de quien quiera que la vea. Otras veces puede ser un espíritu del lugar esperando encontrarse a un héroe, a quien le encomendará una tarea prácticamente imposible. Si este tiene éxito, ella le dará un gran regalo. Otras veces es, de hecho, un caballo feérico o quizás una doncella feérica que el caballero puede tener como esposa durante siete años.

Por último, los lagos son el hogar de las mujeres feéricas. El más conocido es el hogar encantado de Viviane, donde se criaron Lancelot y sus primos. El lago es real, pero solo pueden acceder a él quienes tienen el encantamiento que les permite entrar. El palacio que hay dentro es lujoso, con muchas jóvenes y hermosas sirvientas. Sorprendentemente, el lago de Viviane se puede mover (o, más bien, estar en más de un lugar a la vez).

FIGURAS CORTADAS EN LA TIERRA

Las visitas de antiguos dioses han hecho que algunos lugares de la tierra sean sagrados. Estos lugares todavía pueden volver a la vida como un avatar del dios. Sin embargo, despertar al antiguo dios requiere que la gente adecuada haga la cosa adecuada en el momento adecuado. La mayoría de estos secretos se han perdido y muchas figuras han quedado cubiertas por la maleza y las zarzas, que esconden la magia olvidada.

Las figuras cortadas en la tierra que todavía se conocen en nuestra época son las siguientes, entre otras:

- ✦ El gigante Cerne Abbas: Bran el Bendito, señor del Infamundo. A esta figura los romanos la llamaron Hércules.

- ✦ El gigante de Wandlebury (cerca de Cambridge): Gogmagog, el rey de los gigantes antes de que llegara Brutus.
- ✦ El Caballo Rojo de Warwick: Gwynn ap Nudd, el Cazador Salvaje.
- ✦ El Caballo Blanco de Westbury: Epona o Rhiannon, la diosa de los caballos.
- ✦ El Hombre Largo de Wilmington: Beli, el señor del Mundo Superior.
- ✦ El Caballo Blanco de Uffington: Epona o Rhiannon, la diosa de los caballos.
- ✦ Gogmagog y Corinius (en Hoe, Plymouth): Los Gemelos Divinos, Beli y Bran, o quizás solo Gogmagog y Corinius.

En tu campaña pueden existir otras figuras. ¡No dudes en dejar que los caballeros descubran una desconocida hoy en día!

Aventuras del Período de Encantamiento

Incontables aventuras son posibles durante el Encantamiento de Britania.

AVENTURA: CABALLEROS ELFOS

Escenario: Cualquier carretera o camino por el que cabalguen los caballeros.

Personajes: Los caballeros feéricos que retan.

Problema: Uno o más caballeros sin blasón heráldico están esperando a un lado del camino (sigue habiendo formas de identificarlos, incluso si uno es simplemente el «Caballero Azul», el «Caballero del Abedul», el «Caballero Arrogante», etcétera). Retan a todos los que llegan, quizás incluso los atacan sin avisar.

Soluciones: La única forma de deshacerse de estos tipos definitivamente es derrotarlos y sacarles una promesa de que volverán a sus hogares. Si no, vuelven al día siguiente. Algunas veces, cuando se les derrota, prometen hacerse seguidores fieles de su vencedor.

La naturaleza de la lucha varía: puede ser una justa solo por amor, a tres lanzas o hasta que uno sea desmontado, a primera sangre, etcétera, pero los caballeros extranjeros son inflexibles sobre la competición. Son seres mágicos, por supuesto, caballeros feéricos (utiliza las estadísticas de **Pendragón**, Apéndice 2, modificadas como sea necesario para ofrecer un reto apropiado para los caballeros jugadores).

Lo verdaderamente remarcable sobre ellos es que, si se mata o hiere a alguno, un puñado de hermosas jóvenes llevan el cuerpo al bosque, donde hay una tienda escondida, y lo curan mágicamente o incluso lo devuelven a la vida. El caballero vuelve a su deber de nuevo al día siguiente.

Secretos: Todos los caballeros feéricos tienen una debilidad, como ser vulnerables a algo o incapaces de luchar en un momento determinado, etcétera. Asimismo, todos los caballeros feéricos mantienen su palabra si la dan.

Gloria: 200 por librarse de uno de manera permanente, más la habitual por el combate no letal.

AVENTURA: EL CABALLERO DEL GRIFO

Escenario: La corte del señor de los caballeros jugadores.

Personajes: El Caballero del Grifo; La Dama de Blanco, Lady Frances.

Problema: En un gran banquete en la corte del señor, los guardias de fuera dan la alarma con el cuerno que solo se utiliza para emergencias. Todo el mundo sale corriendo para encontrarse con varios hombres de armas señalando hacia el norte. Al mirar en esa dirección, los caballeros jugadores ven un único jinete en la distancia, llevando alguna carga. El centinela jefe grita que Lady Frances, una dama de honor de la corte del señor, acaba de ser secuestrada por un caballero que iba en un caballo negro.

Acción: Si los personajes quieren darle caza inmediatamente, cada uno empieza de base cinco rondas por detrás del secuestrador modificadas de este modo:

Tirada de Escudero. Fallo = empieza 1d3 rondas extras por detrás. Pifia = el escudero está durmiendo, así que el caballero no puede perseguir al secuestrador durante al menos 10 minutos. Éxito = empieza 1d3 rondas menos por detrás. Crítico = empieza solo 1d2 rondas por detrás.

Si un caballero desea armarse él mismo (lo que sería sabio), debe añadir 1d6 rondas a los tiempos anteriores.

Una vez que estén de camino, cada caballero debe hacer una tirada de Equitación enfrentada contra el secuestrador todas las rondas, recibiendo un modificador reflexivo de +5/-5 por la incómoda carga del secuestrador.

Equitación. Fallo = sigues igual. Pifia = pierdes 1 ronda. Éxito = ganas 1 ronda. Crítico = ganas 2 rondas.

Cuando uno de los caballeros alcanza al secuestrador, la montura del caballero perseguido despliega unas enormes alas emplumadas de repente y el jinete y su prisionera se alzan en el aire sobre la espalda de la bestia alada.

Cultura Feérica o Cultura Popular. Éxito = la bestia es un grifo, una bestia fiera y peligrosa.

En ese momento, el caballo del caballero jugador se detiene, sin saber adónde ir. El grifo vuela dirección norte hacia una alta torre de piedra en el horizonte y se detiene en lo alto. Los caballeros más lentos llegan en unos minutos.

Cazar. Éxito = «Yo conozco esa torre —dices—. Está abandonada y en ruinas, no tiene suelos ni techos. Solo es una carcasa».

¿Ir o no ir? Recuérdales a cualquier caballero que no se equipó que siguen vestidos para el banquete, aunque sí tienen sus espadas y escudos (qué buen escudero, ¿eh?). Ir sin armadura es extremadamente peligroso si entran en combate, y deberían esperar entrar en combate con el caballero perverso e incluso con el propio grifo.

Volver atrás para armarse es la opción sabia. Los que elijan ir a pesar de todo reciben una marca de Temerario. Sin embargo, haz que todos los caballeros jugadores hagan la siguiente tirada.

Prudente. Éxito = el secuestrador parece ser más mago que caballero. El tiempo seguramente le permitirá preparar defensas o escapar.

Si simplemente siguen adelante, la aventura continúa. Cruzan a caballo la zona de la torre y, cuando llegan, tienen que enfrentarse a un número de bandidos igual a 1,5 veces su propio número.

Si los caballeros esperan, entonces hay defensores adicionales (2 veces el número de caballeros) alrededor de la torre cuando llegan. Estos son solo bandidos, pero aún pueden herir a un grupo de caballeros y debilitar su resolución antes de los desafíos de la propia torre.

Una vez que se ha acabado el combate, ven que parece que la torre acaba de ser reconstruida. Un extraño estandarte de un grifo ondea en un asta (no es posible tirar Heráldica).

Solución: La Torre del Grifo es una serie de cinco pruebas para retar a los caballeros. Por cada prueba que pasa, el caballero gana el acceso a la siguiente. Hay una prueba en cada planta.

PRIMERA PLANTA

Esta planta es un maravilloso salón de banquetes en el que está servido un espléndido festín. Cada caballero debe hacer una tirada enfrentada de Frugal contra el encanto del festín de 10 (si los caballeros no hubieran venido directamente de un banquete, el encanto sería mayor). Un éxito significa que el caballero se pone a comer. Cualquiera que ingiera la comida se queda dormido y Fuera de la Historia durante el resto de la aventura.

SEGUNDA PLANTA

Esta planta está llena de montañas de tesoros: cofres con monedas, joyas, armas, obras de arte, ropas fabulosas, equipo para el caballo, tapices enrollados y antiguas reliquias. Todos los que entran en la planta ven algo que quieren. El director de juego debe esforzarse en mencionarlo exactamente («¿Recuerdas esa afilada espada cobriza que querías? Ahí está, justo ahí»).

Cada caballero debe hacer una tirada enfrentada de Egoísta contra el encanto del botín de 15. Si un caballero sucumbe, se ve superado por la satisfacción de tener esta cosa y está Fuera de la Historia durante el resto de la aventura.

TERCERA PLANTA

Esta planta tiene muchos altares pequeños a lo largo de su perímetro, cada uno delante de una estatua o de una imagen de alguna deidad. Todas las religiones conocidas en **Pendra-gón** y un par más tienen un altar.

Si algún caballero se detiene para rezar aquí, puede hacer una tirada de Espiritual (o para los paganos, Terrenal). Si tiene éxito, el caballero siente la presencia de lo divino y recibe un modificador de +5 a todas las tiradas de la siguiente planta.

CUARTA PLANTA

Esta planta está vacía, salvo por una dama que lleva un reluciente vestido blanco. Explica que la puerta que hay

detrás de ella es una prueba. Solo ella puede abrir la puerta y todos los caballeros que deseen continuar deben jurar sobre su espada que, sin importar lo que vean en la puerta cuando se abra, continuarán con el rescate. Las opciones son aceptar su reto y continuar o darse la vuelta, los caballeros que se nieguen se encuentran a sí mismos saliendo de la habitación y están Fuera de la Historia durante el resto de la partida. No tienen elección, ya que es un impulso mágico.

Los caballeros restantes tienen que hacer necesariamente la promesa de cruzar la puerta. La Dama de Blanco abre la puerta.

Más allá hay una amplia escalera que asciende, engullida por rugientes llamas. Una ola de calor irrumpe en la habitación. La dama sonríe fríamente, luego se vuelve y sube lentamente la escalera, pisando con delicadeza mientras avanza. Su ropa arde y se convierte en cenizas. Su carne se quema, con un resplandor que brevemente brilla más que el fuego. Cuando solo quedan sus huesos de pie, se vuelve y hace señas a los caballeros para que continúen. Los huesos permanecen de pie un momento antes de caer.

Cada caballero debe hacer una tirada enfrentada de Valiente contra cada uno de los caballeros restantes (recuerda el posible modificador de +5 por haber rezado en la habitación anterior). El resultado determina el orden en el que los caballeros pueden entrar en el corredor. Los caballeros solo pueden entrar de uno en uno.

En la escalera, deben hacer una tirada de Honor (de nuevo, recuerda el modificador de +5 de la habitación anterior). Fallar aquí significa que el caballero recibe 2d6 puntos de daño por el fuego (ni armadura ni escudo) y debe volver a intentarlo la siguiente ronda. Tener éxito significa que entra en la siguiente planta.

Los caballeros que lo consiguen llegan a lo alto de la torre de uno en uno. Aquellos que sucumben al daño del fuego caen boca abajo a los pies de la escalera, ya sea muertos (dependiendo del daño recibido) o Fuera de la Historia durante el resto de la aventura.

QUINTA PLANTA

Se trata en realidad de la cima de la torre. Tiene unos 15 pies de diámetro y está rodeada por un muro almenado con una escaraguaita. Enfrente de la entrada, cruzando el tejado, se encuentra el Caballero del Grifo con la armadura puesta (la mejor que ofrezca el periodo). A la izquierda se encuentra la Dama de Blanco. El grifo está sentado tranquilamente encaramado a la escaraguaita (recuérdales a los caballeros la situación de su armadura si no tuvieron tiempo para ponérsela).

Lady Frances está encogida de miedo a la izquierda. Cuando cualquier jugador mire a la hermosa pero indefensa dama, debe hacer una tirada de Lujurioso. Fallo = recibe una pasión de Amor Cortés de 2d6+6 por ella y puede tirar inmediatamente para inspirarse para salvarla si lo desea.

El Caballero del Grifo reta a los caballeros a un combate singular, en orden de llegada, por Lady Frances (utiliza las estadísticas del caballero feérico para el Caballero del Grifo). El caballero no se toma ninguna molestia en ofrecer armadura o igualar la lid.

Cada caballero o acepta el reto y lucha o no lo hace y es despedido (si es necesario, la Dama de Blanco le recuerda su promesa y esto hace que el caballero cobarde se quede indefenso. O quizás el grifo se sienta sobre él para mantenerlo tranquilo...).

Si un caballero jugador muere aquí, la Dama de Blanco lo curará para que tenga 1 Punto de Golpe y lo ayudará a irse a un lado.

Por supuesto, el Caballero del Grifo debe ser derrotado. Si llega al nivel de Inconsciente, entonces se rinde y entrega a Lady Frances. Si derrota a un caballero jugador, se le deja a un lado para presenciar la siguiente lucha (si queda algún caballero jugador).

El siguiente caballero pasa por el mismo proceso. Finalmente, o alguien derrota al Caballero del Grifo o todo el mundo falla. Si ocurre esto último, todos los heridos se quedan dormidos. Al día siguiente se despiertan dentro de una torre en ruinas y vacía: Lady Frances ha desaparecido.

Gloria: 250 por rescatar a Lady Frances, más cualquiera del combate.

AVENTURA: SIRENA

Escenario: La orilla del mar.

Problema: Una hermosa mujer llama, cantando, a los caballeros. Afirma que está sola y les pide que vayan con ella al agua, muy cerca de la orilla.

Secreto: La mujer es una sirena (ver «Sirénido» en el Apéndice 1).

Soluciones: El caballero objetivo debe hacer una tirada enfrentada de Casto contra su poder de Emoción (lujuria) de 18 o intentar reunirse con ella.

Acción: Si la víctima falla la resolución enfrentada, la sirena se lo lleva bajo el agua. Él puede resistirse con fuerza, pero la sirena intenta hacerle una presa y arrastrarlo. Puede escapar amenazándola o atacándola. Asimismo, el hierro podría asustarla o invocar el nombre de Dios podría tener éxito. El director de juego debe decidir qué es lo apropiado.

Otro problema: Si se hiere a la sirena con hierro o armas, intentará escabullirse por el agua. Si se escapa, sus dos hermanos tritones aparecen en la superficie inmediatamente para ayudarla. Estos atacan con tridentes hasta que la persona que hirió a la sirena está herida y entonces se retiran.

Gloria: 50 por escapar del abrazo de la sirena, más cualquiera del combate.

AVENTURA: LA BENDICIÓN FEÉRICA

Escenario: El señorío del caballero jugador.

Personajes: El caballero jugador; su familia, sirvientes, escuderos, etcétera.

Problema: Ha sido bendecido por hadas generosas.

Acción: Un caballero que ha ayudado a un hada de algún modo está bendito. En la siguiente cosecha, el caballero o su administrador (o esposa) escucha el sonido de una trilla en el granero, pero todos los trabajadores están en otra parte. Aparece un hombre pequeño vestido de marrón que dice:

—La Dama [o quien sea] nos envía a ayudar. —Luego desaparece.

Sabes que debes alimentarlos con tu mejor nata/queso/pan sin dárselo directamente o se detendrán. Asimismo, sabes que no se les puede interrumpir mientras trabajan: ordena a los trabajadores que permanezcan alejados (los trabajadores seguro que estarán bastante contentos de todos modos, dado que trillar es un trabajo duro).

Durante los siguientes días, los seres feéricos trillan todo el grano, permitiendo a los trabajadores que lo cosechen en menos tiempo.

Generoso. Éxito = sigues dándoles a los *brownies* tus mejores viandas. Fallo = les das menos de lo mejor y se marchan. Pifia = te olvidas de su última comida y se llevan todo el grano cuando se marchan.

Si se les alimenta adecuadamente, ellos siguen trabajando, incluso sin que los campesinos les lleven el grano cosechado. Esto continúa durante días, con un resultado neto de 1d3+3 £ extras de beneficios este año por vender el grano adicional.

Al día siguiente, el señor del caballero jugador reúne a todos los caballeros de la zona. Cuando el caballero jugador llega, se reúne una corte para discutir la escasez en la zona del señorío del caballero: por la conversación rápidamente se descubre que el trigo de todas las granjas, excepto de las del caballero jugador, lo han robado mágicamente.

Secretos: En realidad las hadas han robado el grano de las granjas cercanas y, como resultado, el resto de granjas circundantes se han quedado sin comida.

Soluciones: Las acciones subsiguientes dependen completamente del jugador, ya que el caballero no tiene obligación de devolver el grano. Sin embargo, las consecuencias sociales y personales de no hacerlo podrían ser tremendas. Bien podría alcanzarse la situación en la que todos los vecinos atacan al caballero jugador para robarle de nuevo la comida, mientras su señor hace la vista gorda durante un tiempo.

Gloria: 100 por recibir esta contradictoria bendición.

AVENTURA: CHICO NECESITADO

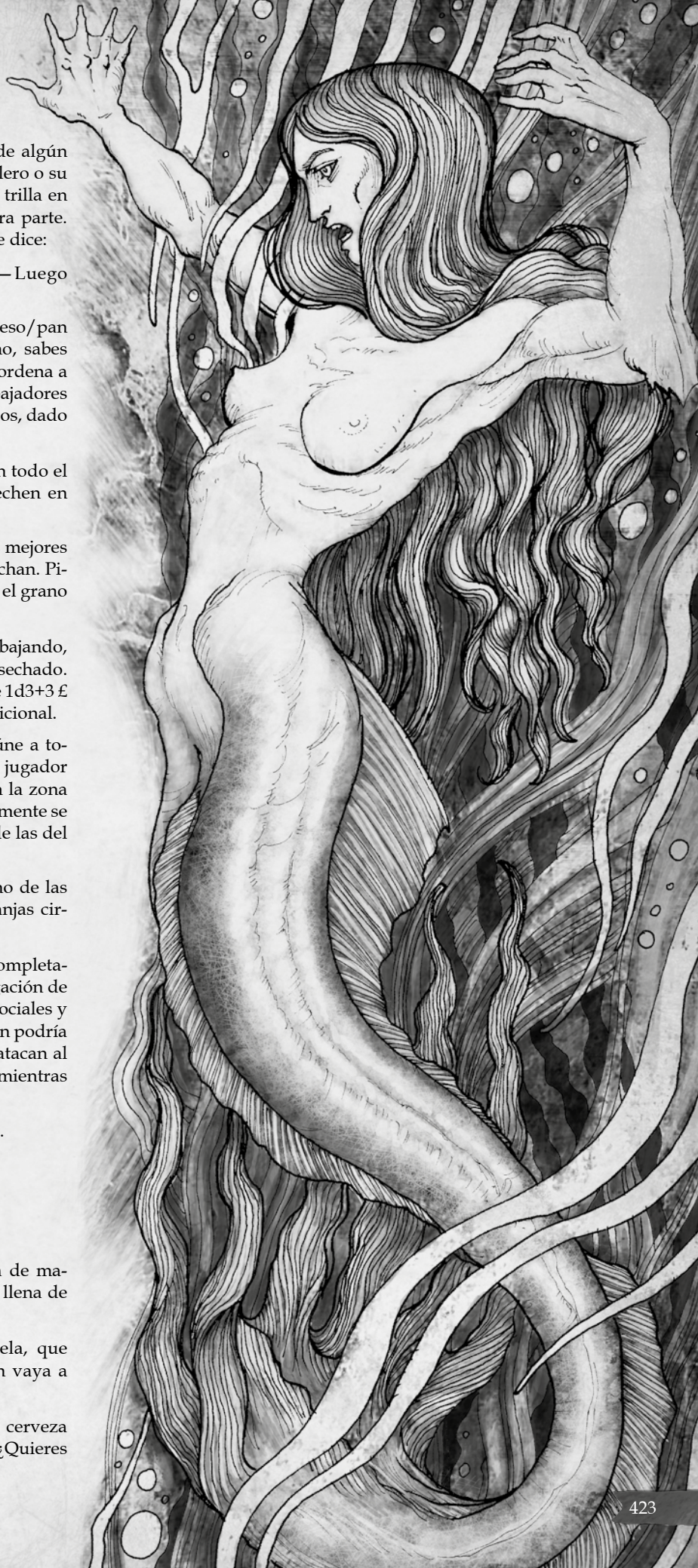
Escenario: En una carretera en cualquier parte.

Personajes: El chico.

Problema: Un delgado chiquillo sacude una tacita de madera y les pide a los caballeros que pasan una taza llena de cerveza para su madre enferma.

Acción: Si muchos caballeros quieren concedérsela, que hagan tiradas de Generoso. El ganador será quien vaya a llenar la copa.

Sin embargo, ¡incluso vaciar un pellejo entero de cerveza solo llena la mitad de la copa! Pregunta al jugador: «¿Quieres



llenarla?». Si es así, el caballero recibe una marca de Generoso y vacía toda la cerveza que tiene o por un valor de 2 £ (lo que suceda primero).

Secretos: En algún momento del futuro, cuando la situación sea completamente desesperada, el chico (que realmente es un ser feérico de considerable poder) aparece para ofrecerle el rescate de sus enemigos, liberarlo de prisión, una curación mágica de emergencia o cualquier cosa que sea necesaria.

Soluciones: ¡Sé generoso! (Pero no hay castigo por no hacerlo).

Gloria: 100 después de que el chico rescate al caballero. Nada hasta entonces.

AVENTURA: LA ISLA DE LAS BESTIAS

Escenario: Una gran isla sin árboles sobre un vado. En una de las riberas del río hay un cementerio en filas ordenadas, con escudos que cuelgan de estacas sobre cada una de ellas.

Problema: Un gigante enorme vive en la isla, junto con una manada de todo tipo de animales, desde un guiverno verde y amarillo a leones, osos, jabalíes, ciervos, conejos y tejones. El gigante se niega a dejar a nadie cruzar sin luchar contra una de sus criaturas.

Personajes: El Guardián de la Isla de las Bestias es un gigante enorme, feo y estúpido, demasiado grande para luchar (utiliza las estadísticas del gigante enorme). Protege a unas bestias de otras y de los extraños y ellas lo obedecen a muerte. No es necesariamente cruel o malicioso, pero insiste en llevar a cabo su deber. Siempre se come los animales que mueren, pero entierra cuidadosamente los cadáveres humanos en el cementerio cercano.

Acción: El director de juego debe elegir algo de la lista apropiado (o sustituirlo por su propia criatura de una dificultad aproximadamente equivalente) cada vez que los caballeros jugadores vayan a la isla:

Al principio de la campaña: Oso, jabalí, toro, ciervo grande, lobo grande.

La primera mitad de la campaña: Oso grande, pantera, león.

La segunda mitad de la campaña: Elk irlandés, unicornio, yale.

Finales de la campaña: Grifo, mantícora.

Soluciones: La única forma de cruzar es luchando.

Gloria: Varía de acuerdo con la criatura con la que se lucha.

Nota: Esta aventura está pensada para ser molesta, no terriblemente peligrosa (siempre y cuando los caballeros sean cuidadosos y razonables).

AVENTURA: AVANC

Escenario: En las aguas de Llyn Barfog («lago barbudo») en Gwynned. Si no, en cualquier gran lago o río.

Personajes: El *avanc*.

Problema: Un *avanc* (ver Apéndice 1) está aterrorizando la zona, creando remolinos que pueden hacer girar y volcar barcos, ahogando nadadores o agarrando por los tobillos a los caballos y los hombres que andan por un vado.

Secretos: El *avanc* es menos formidable fuera del agua, pero es imposible hacer que salga salvo por subterfugio. El conocimiento para hacerlo solo lo tienen brujas, hadas o caballeros jugadores que saquen críticos en una tirada de Cultura Feérica.

Soluciones: A los *avancs* los atrae el encanto de las mujeres vírgenes, así que se puede utilizar la treta de la virgen (ver **Pendragón**, página 227). El *avanc* apoyará su cabeza en el regazo de la chica para dormir. Sin embargo, manejar a un *avanc* durmiendo supone un problema mayor: la pobre chica no puede estar sentada para siempre.

El *avanc* de la leyenda fue sujetado con pesadas cadenas a un grupo de bueyes de tiro. Varios caballeros fuertes también podrían intentar hacer el trabajo. Mantén la FUE del *avanc* en secreto o determínala al azar con 10d6+5 (ajusta cualquier estadística derivada del monstruo conforme sea necesario) si los jugadores tienen una copia de este libro.

Gloria: 300 por matarlo.

AVENTURA: BASILISCO

Escenario: En cualquier lugar.

Problema: Un basilisco, el rey de las serpientes, se ha mudado a la zona.

Personajes: Un basilisco.

Soluciones: Expúlsalo utilizando armas de proyectiles o armas diseñadas para golpear una vez y ser desechadas.

Secretos: La única amenaza para este basilisco es un determinado tipo de comadreja. Las comadreas son demasiado pequeñas para que las cace un caballero, así que tendrá que hacer que algún otro lo haga por él. Por ejemplo, una bruja o una sacerdotisa puede ofrecerse a cazarla a cambio de otro favor, como se mencionaba en la introducción de este libro.

Gloria: 100 por expulsar al basilisco de la región, 500 por matarlo.

AVENTURA: MEDIO GIGANTE

Escenario: Un sendero muy útil entre los bosques que no se ha utilizado desde hace incontables años.

Problema: Un gigante vive en algún lugar a lo largo del sendero, ya que a veces se le puede oír rugir. Cerca, en el suelo rocoso, se ve una enorme huella de un pie parecido al de un hombre con seis dedos como garras (!!). Es tan grande como un caballo.

Personajes: Un gigante medio enterrado (utiliza las estadísticas del gigante normal), del que solo son visibles la cabeza y un brazo.

Acción: Un gran rugido surge de los bosques. Los caballos no pueden atravesar los densos arbustos, así que para investigar más hay que ir a pie. Cada ronda, todo el mundo debe

hacer una tirada de Enérgico con un modificador de -5 o si no se verán ralentizados por la maleza y, por tanto, se quedarán atrás una ronda por cada fallo.

La investigación revela que se trata de un gigante con solo la cabeza y un brazo, más bien huesudo y delgado (para ser un gigante), por encima del suelo. El resto está enterrado. Su gran gorro de cuero está aplastado, como si le hubieran golpeado en la cabeza.

Percepción. Éxito = oyes que el gigante dice en la gran, lenta y gutural habla de los gigantes: «¡Perdonadme!». Claramente el gigante está indefenso.

Clemente. Éxito = la indefensión del gigante te conmueve. Decides actuar de acuerdo a ese sentimiento, recibes una marca de Clemente y haces algún tipo de declaración para perdonar a la criatura.

Si algún caballero realmente intenta resistir los esfuerzos de sus compañeros para matar al gigante (probablemente haciéndole una presa o interponiéndose él mismo), también recibe una marca de Justo.

Si, después de que un caballero haya hecho la declaración para conseguir una marca de Clemente, cualquiera de sus compañeros ataca al gigante, reciben automáticamente marcas de Cruel.

Si se le perdona, el gigante es bastante amigable y tiene mucha hambre. Si se le da de comer, se ofrece a hablar de sí mismo. Después de comer, se ríe fuertemente de pura felicidad (es un sonido aterrador, irónicamente similar a los rugidos anteriores). Este gigante ha estado ahí durante siglos desde que un enemigo, un gigante mucho más grande, lo clavó en el suelo. Se mantiene vivo cogiendo a los escasos animales que se acercan y comiéndoselos crudos. Aun así, se considera afortunado, ya que tenía un compañero al que el gigante más grande lanzó al cielo ¡y su amigo aún no ha aterrizado!

Si se le pregunta, piensa que la huella que encontraron los caballeros en la roca probablemente sea de su enemigo. ¿Que quién es su enemigo? Llew de la Mano Larga, que era el rey de toda esa región antes de que vinieran los humanos.

El director de juego debe decidir cuánto desea utilizar a este gigante como personaje. Podría no saber nada útil por haber estado aislado desde que fuera clavado allí hace siglos. Incluso si es estúpido, podría ser una fuente útil de información sobre cultura feérica, historia prehumana o dragones.

AVENTURA: LA GRAN LIEBRE

Fuente: *Mabinogion*.

Escenario: En cualquier lugar fuera de las tierras habitadas a lo largo de un sendero por un bosque o una montaña

Problema: Un conejo del tamaño de un hombre aparece en el sendero y dice:

— ¡Oh, buenos caballeros! Si valoráis el honor y buscáis aventura, retened a la gran bruja que me está persiguiendo.

Luego, puf, se convierte en un vencejo enorme y sale disparado hacia el aire.

Personajes: La gran liebre (que en realidad es un *phooka*) y el gigantesco sabueso que lo está persiguiendo (que de hecho es

la poderosa bruja saga Cerridwen, una sacerdotisa pagana, de la que se decía que era lo suficientemente poderosa como para haberle causado problemas a Merlín en el pasado).

Soluciones: Primero, díles a los caballeros jugadores que sus decisiones solo van a durar un par de segundos en el juego, pero que el proceso llevará un par de tiradas.

Pregunta 1: «¿Qué haréis respecto a lo que habéis visto? ¿Lo sabéis? Si no estáis seguros, haced una tirada de Confiado». Éxito = sabes que la liebre decía la verdad. Retener al sabueso será una acción de Justo. Recibe una marca en Confiado.

Percepción. Éxito = sin embargo, el sabueso está completamente centrado en su presa, así que un ataque de los caballeros tendría la ventaja de la sorpresa.

Sin embargo, el sabueso que aparece inmediatamente tiene el tamaño de cuatro caballos. Cada caballero debe hacer una tirada de Valiente para atacar (con el modificador apropiado por sus estadísticas, ver a continuación). Cualquier caballero que ataque al sabueso recibe inmediatamente una marca de Justo y otra de Valiente.

Debido a la sorpresa, el galgo solo puede intentar Esquivar los ataques de los caballeros jugadores en la primera ronda (DES 18, dividido entre los múltiples atacantes). Después, puede luchar con normalidad, pero su objetivo es simplemente escapar para poder perseguir al vencejo.

Cada vez que sufre al menos 6 puntos de daño en una ronda, permanece en la siguiente. Además, cualquier caballero que le inflija al menos 6 puntos de daño en una ronda queda salpicado por su sangre (ver «Después»).

En cuanto se pase una ronda sin que el galgo sufra 6 puntos de daño, en la siguiente ronda se convierte en un águila y, antes de que nadie pueda volver a atacarlo, sale volando detrás del vencejo.

Gloria: 15 por atacar, más 15 por ronda que se retenga al galgo.

Después: Si a alguien le ha salpicado la sangre de Cerridwen, esta no se limpia. Sus ropas quedan manchadas para siempre y ven su categoría reducida a Pobre. Peor, su armadura está muy agujereada y corroída, pierde dos puntos de su valor de Armadura de forma permanente.

Quizás un año o dos después en tiempo de campaña, dirige la aventura de LA VENGANZA DE CERRIDWEN (ver a continuación).

Sabueso gigante (Cerridwen)

Gloria ganada 300; TAM 48, DES 18, FUE 30, CON 35; Velocidad 7; Armadura 14; Inconsciente 12; Herida Grave 21; Derribo 48; Puntos de Golpe 83; Velocidad de Curación 7; Daño 8d6.

Habilidades de combate: Morder 22*.

Modificador de Valiente: -10.

* **Salvaje:** Cuando Cerridwen, en forma de un sabueso gigante, muerda con éxito a un caballero, ignora su armadura para determinar el daño de la estadística de Derribo del caballero (aunque la armadura sigue absorbiendo el daño real con

normalidad). Por ejemplo, si muerde a un caballero que lleva una armadura de placas parcial e inflige 28 puntos de daño, la armadura absorbe los 14 puntos habituales de daño real (20 puntos si también se aplica el escudo), pero, aun así, el caballero es derribado si su valor es de 28 o menos.

AVENTURA: LA VENGANZA DE CERRIDWEN

Escenario: En cualquier lugar del Reino de las Hadas.

Problema: Cerridwen odia a los caballeros porque, en la aventura anterior, ayudaron a su enemigo a escapar de ella.

Personajes: Cerridwen, la gran bruja hechicera.

Secretos: Cerridwen es una enorme fuerza de destrucción cuando está enfadada y tiene poderes mágicos que superan la comprensión humana (sencillamente, no es un enemigo que los caballeros jugadores puedan derrotar). En el Reino de las Hadas, su palabra hace que las cosas sean lo que son.

Acciones: Cerridwen no quiere hablar ni negociar. Simplemente hechiza la tierra para que el sendero vuelva sobre sí mismo y los caballeros cabalguen en círculos durante un rato. Ella solo se revelará cuando se den cuenta de esto.

—¿Recordáis —pregunta— cuando atacasteis a una bruja inocente y la heristeis de gravedad? —Dado que esta aventura solo puede sucederles a caballeros que jugaron LA GRAN LIEBRE, dales marcas de Honesto o Falso dependiendo de su respuesta—. Era yo y solicito venganza —dice, y mueve una mano a un lado y 20 árboles se parten, rasgados a la altura de su hombro— o un *weregeld* por las heridas.

Cortesía. Éxito = *weregeld* es una antigua costumbre para pagar dinero en lugar de continuar con una contienda. La implicación es pagarle a ella (un *weregeld* apropiado podría ser igual al propio rescate del caballero jugador) o, si no, enfrentarse a ella y a su clan.

Prudente +10. Éxito = rechazar su oferta sería lo más imprudente y seguramente fatal.

La siguiente pregunta de los caballeros probablemente sea: «¿Cuánto?».

—Un caballero que se bata en un duelo a muerte contra un enemigo mío —dice ella.

Si los caballeros no aceptan su oferta, ella sacude la cabeza y se adentra en el bosque. Inmediatamente, en la distancia, se acerca el sonido de los ladridos de unos perros. Los caballeros se ven rodeados por una manada de perros mágicos de todo tipo (ver Apéndice 1). Si los matan a todos, aparecerán otras criaturas terribles para matar a los caballeros.

Solución: Aceptar su oferta.

—Entonces seguidme —dice ella.

Encamina a todos a través del bosque y a lo lejos pueden escuchar los golpes y gritos de un combate. Pronto llegan a un claro, por el que corre un pequeño arrollo. Un sendero cruza el claro y, donde el arroyo y el sendero se juntan, hay dos caballeros luchando. Uno lleva una armadura gris oscuro con una pluma negra y un escudo negro. Detrás de su visor brilla una pálida

luz roja. El otro lleva una armadura de plata con una pluma blanca y una luz dorada que surge del visor de su yelmo.

—Debéis reemplazar a uno de estos caballeros —dice la saga—. Cuando vuestro oponente muera o cuando alguien os reemplace, podéis irlos y no antes. Ahora, ¿quién de entre vosotros lo hará?

Si nadie lo hace, entonces ella se va andando entre los árboles, se escuchan los perros y así sucesivamente, como antes. Cuando alguien se ofrezca, ella pregunta:

—¿A cuál de los dos reemplazaréis? A mí no me importa. —Después de que el caballero lo haya decidido, ella lo conduce hasta el lado del riachuelo de ese caballero y dice—: Sentaos aquí y esperad.

Después de algún tiempo, el sol se pone y los caballeros dan un paso atrás y hablan en voz baja.

—Mañana entonces —dicen al unísono, y cada uno se aleja de la rivera.

El caballero que camina hacia el caballero jugador está herido. Pide agua y que le ayude a desarmarse. Entonces cae al suelo inconsciente. Cerridwen dice:

—Yo lo asistiré esta noche. Mañana os pondréis su armadura e iréis a luchar contra el otro caballero. Cuidaos, ya que aunque no podéis mataros entre vosotros, vuestras heridas dolerán mucho y sufriréis como nunca. —Para el resto de caballeros, solo dice—: Adiós.

Al día siguiente, se despiertan en un pequeño sendero, no muy lejos de adonde iban cuando se encontraron con Cerridwen.

Gloria: 300 por aceptar el trabajo, 100 por cada año que se pasa aquí.

Nota: El caballero debe permanecer aquí durante al menos un año y un día y probablemente mucho más. El director de juego puede decir cuándo y cómo liberar al héroe.

AVENTURA: EL JABALÍ SALVAJE

Escenario: Cualquiera.

Problema: Un jabalí gigante y sobrenatural y sus horribles lechones están devastando la campiña.

Personajes: El jabalí salvaje y sus lechones.

Soluciones: Cazarlo y matarlo. Sin embargo, esto es increíblemente difícil por su gran Armadura y su enorme tamaño. Si se le ataca y no se le mata, se escapa y se cura hasta que está listo para volver a causar estragos.

Secretos: El jabalí salvaje fue una vez un rey en Irlanda cuyas hazañas ofendieron tanto a Dios (o a los dioses) que fue transformado en esta criatura.

Gloria: 1000 de Gloria por matarlo. Por expulsarlo de Britania y devolverlo al mar, 200.

Acciones: Este es un monstruo *muy* peligroso, así que es necesario conseguir ayuda. Por tanto, la caza del jabalí salvaje está sabiamente precedida por una aventura de «viaja por Britania y reúnelos» para reunir aliados previamente para la tarea. Esta parte de la aventura se deja a discreción del director del juego.

Para conseguir ayuda para esta aventura, el director de juego debe revisar «La cacería» en el escenario inicial del Apéndice 3 de **Pendragón**.

EL JABALÍ SALVAJE

Gloria ganada 1000; TAM 45, DES 15, FUE 45, CON 50; Velocidad 10; Armadura 25; Inconsciente 24; Herida Grave 50; Derribo 45; Puntos de Golpe 95; Velocidad de Curación 10; Daño 15d6.

Habilidades de combate: Colmillos 20, Pisotear* 20 (solo enemigos caídos).

Habilidades significativas: Evasión 17.

Modificador de Prudente: +10.

Modificador de Valiente: -15.

* *Pisotear:* El jabalí salvaje puede hacer tanto un ataque de Pisotear como de Colmillos en la misma ronda.

Ferocidad: El jabalí salvaje ataca normalmente durante 1d3 rondas incluso después de haber sufrido un daño que incapacitaría a la mayoría de otras criaturas (por ejemplo, incluso después de que sus Puntos de Golpe alcancen o caigan por debajo de su valor de Inconsciente o después de que haya sufrido una herida grave).

Saliva ácida: La saliva ácida del jabalí salvaje hace 5 puntos de daño a cualquier cosa si ataca con éxito (Colmillos o Pisotear; ignora armadura) y también reduce la armadura de la víctima en 1d6 puntos por ataque. Ya pierda o gane el jabalí un ataque de pisotear, su saliva sigue salpicando sobre su oponente, infligiendo daño a la armadura y al enemigo como se ha indicado anteriormente.

LOS LECHONES DEL JABALÍ SALVAJE

Gloria ganada 200; TAM 30, DES 15, FUE 40, CON 25; Velocidad 8; Armadura 15; Inconsciente 14; Herida Grave 25; Derribo 30; Puntos de Golpe 55; Velocidad de Curación 7; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Colmillos 20, Pisotear* 15 (solo enemigos derribados).

Habilidades significativas: Evasión 10.

Modificador de Valiente: -7.

* *Pisotear:* El lechón puede hacer tanto un ataque de Pisotear como de Colmillos en la misma ronda.

Ferocidad: El lechón ataca normalmente durante 1d3 rondas incluso después de haber sufrido un daño que incapacitaría a la mayoría del resto de criaturas (por ejemplo, incluso después de que sus Puntos de Golpe alcancen o caigan por debajo de su valor de Inconsciente o después de que haya sufrido una herida grave).

Saliva ácida: La saliva ácida del lechón salvaje hace 3 puntos de daño a cualquier cosa si ataca con éxito (Colmillos o Pisotear; ignora armadura) y también reduce la armadura de la víctima en 1d3 puntos por ataque. Ya pierda o gane el jabalí un ataque de pisotear, su saliva sigue salpicando sobre su oponente, infligiendo daño a la armadura y al enemigo como se ha indicado anteriormente.

EL JABALÍ SALVAJE

Esta criatura gigantesca (llamada *Twrch Trwyth* en galés) y su camada aparecen en la historia de «Kilhwch and Olwen» del *Mabinogion*. En este relato, Kilhwch, un primo del Rey Arturo, necesita la navaja de afeitar, el peine y las tijeras que se encuentran entre las orejas del gigantesco jabalí para poder casarse con la mujer de sus sueños, Olwen. Le pide ayuda al Rey Arturo y se lleva a cabo una caza enorme para capturar al monstruo.

La historia es una persecución salvaje y azarosa llena de eventos y seres sobrenaturales inapropiados para un juego de caballería cortés. No obstante, esta criatura es un añadido bienvenido al juego sin esos elementos del trasfondo.

AVENTURA: FACHAN

Escenario: Cualquiera.

Problema: Una perversa y cruel criatura del Reino de las Hadas plaga la zona.

Personajes: Un fachan (Apéndice 1).

Acción: Según dicen, la criatura tiene una pierna, una mano que le sale del pecho, un ojo en el centro de la frente y una cresta de pelo rígido en la cabeza. Se puede volver invisible instantáneamente. Lleva un mangual de hierro y tiene el cuerpo protegido por un manto de plumas difícil de perforar.

Cultura Popular. Éxito = es un fachan.

Soluciones: Matar o expulsar al fachan.

Gloria: 20 por expulsar al fachan temporalmente; 75 por expulsarlo de manera permanente; 200 por matarlo.

AVENTURA: LA TORRE DE LOS CUERVOS

Fuente: Las historias de «Peredur» y «The Dream of Rhonabwy», ambas del *Mabinogion*.

Escenario: Cerca de Gloucester.

Personajes: Las brujas cuervo.

Problema: Un poderoso señor quiere información sobre la propiedad de una antigua torre cercana. La gente que mora allí siempre se niega a rendir homenaje a ningún señor y a veces hacen incursiones en las tierras de sus vecinos, asaltan a los viajeros y, en general, ignoran las sutilezas sociales todo a la vez.

Secreto: Estas brujas paganas pueden transformarse en cuervos del tamaño de un humano para ayudar a sus amigos y dañar a sus enemigos. La mayoría de las veces aparecen como grandes mujeres guerreras con poderes mágicos paganos.

Acción: La Torre de los Cuervos es una antigua estructura construida por gigantes antes de que vinieran los romanos.

No tiene puertas para entrar en la planta baja: solo se puede entrar volando (o posiblemente trepando). Es el hogar de un aquelarre de brujas cuervo, poderosas hechiceras celosas de su privacidad. De seis a doce de ellas pueden aparecer en cualquier momento.

Los campesinos de los alrededores son callados, hoscos y hostiles. Una banda de fieros guerreros también trabaja para las brujas y viven dentro de la empalizada que rodea a la torre. Guardan los accesos a la torre y les pagan sus servicios llevándolos periódicamente a la torre para darles una placentera recompensa.

Gloria: 100 por bruja asesinada, 200 por expulsarlas de la torre definitivamente, más cualquier Gloria ganada en combate contra los defensores.

BRUJA CUERVO

Para las guerreras con forma humana, utiliza las estadísticas del caballero normal, pero con APA 15+ y uno o más talentos mágicos cada una.

Para la forma de cuervo, gigante utiliza las siguientes:

Gloria ganada 100; TAM 10, DES 25, FUE 15, CON 20; Velocidad 2 (saltar), 10 (volar); Armadura 4; Inconsciente 7; Herida Grave 20; Derribo 10; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 4; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Garras 18 (-1d6), Pico 20 (solo enemigos en una presa), Presa 16.

Habilidades significativas: Evasión 20 (volar).

Modificador de Valiente: -5.

Evasión aérea: Una bruja cuervo volando en forma de pájaro puede intentar Esquivar un enemigo cada ronda, ataque o no.

Presa aérea: Dos o tres brujas cuervo volando en forma de pájaro pueden hacer una presa a un solo enemigo como grupo, alzarlo en el aire y después atacarlo con sus picos.

LOS GUERREROS

Para los seguidores de las brujas cuervos, utiliza una mezcla de bandidos, guerreros sajones y soldados de infantería, todos ellos liderados por oficiales de calidad de sargento o sargentos experimentados en buenas monturas (según el periodo). Para su jefe, utiliza un caballero notable que tiene los rasgos de personalidad de un bandido.

AVENTURA: EL SECRETO DE LA TORRE DE YEDRA

Escenario: Un viejo castillo rural en un distrito pobre.

Personajes: El Señor de la Torre de Yedra; algunas criaturas feéricas.

Problema: Cada 1 de mayo, sucede algo malo en las tierras de la Torre de Yedra. Nadie sabe exactamente de qué se trata, ya que, justo antes de que suceda, algo hechiza a todo el mundo para que se quede dormido. Al día siguiente,

te, la mitad de los becerros y del grano almacenado han desaparecido.

El Señor de la Torre de Yedra sabe que esto es alguna maldición o efecto del Reino de las Hadas y es incapaz de enfrentarse a ello. Sin embargo, ha ofrecido una recompensa muy generosa de «cualquier cosa que no mancille su honor ni el de su familia» para quien rompa la maldición.

Soluciones: Quedarse despierto durante toda la noche. El único modo de conseguirlo es hacer tres tiradas sucesivas de Enérgico, la primera sin modificador, la segunda con un modificador de -10 y la tercera con un modificador de -15. Si se tiene éxito en las tres, el caballero se queda despierto para ver lo que sucede.

Secretos: Se trata, por supuesto, de algo mágico. La causa exacta se deja al director de juego. A continuación tienes algunas posibilidades (y sus soluciones):

1. Una bruja con una banda de enanos hambrientos: matar o capturar a los enanos para acabar con la maldición.
2. Un hada maliciosa agitando una Varita de Sueño: vencerla en un duelo de ingenio y adivinanzas.
3. Un monstruo muy hambriento: luchar contra él o capturarlo.
4. Una vaca feérica solitaria que recoge becerros para criarlos como sus hijos, junto con el grano para alimentarlos: comprarle una manada para ella o encontrarle un toro feérico como pareja.
5. Un importante caballero elfo que recolecta el tributo como se ha hecho desde tiempos inmemoriales: luchar contra él o intentar apelar a su Clemencia.
6. Una adorable doncella elfa con una Flauta de Sueño y una horda de ratones blancos hambrientos: alaba su belleza y a sus ratones y ¡puede que se mude a tus tierras!

Gloria: 50 puntos por superar esta desafiante tarea, más cualquier Gloria ganada venciendo al enemigo.

AVENTURA: EL CEMENTERIO DEL PELIGRO

Escenario: Un cementerio abandonado construido en un antiguo lugar de culto pagano.

Personajes: Los Caballeros Fantasmas.

Problema: Por el día es un cementerio abandonado y sin nada especial, por la noche es un lugar habitado por fantasmas hostiles y atormentados. Simplemente estar cerca invita a ser atacados, estar dentro de él lo garantiza.

Soluciones: Lucha para sobrevivir (por ejemplo, podrían permitirse, a discreción del director de juego, tiradas de Amor [deidad] o incluso una simple tirada de Espiritual por parte de un caballero religioso). Luego consigue el paño del altar y da reposo a los atormentados fantasmas.

Acción: El único refugio que hay en los alrededores es una pequeña capilla en el medio de las tumbas. Está abandonada,

con malas hierbas entre las tumbas y una valla derrumbada rodeándola. En la capilla hay un altar destrozado, sobre el que está colocada una lanza oxidada con los restos de un gran estandarte de guerra colgando de su punta.

Cuando el sol se pone, las estrellas y la luna no aparecen en el cementerio. Un viento escalofriante y cortante gime entre las tumbas. Después de un tiempo indeterminado de oscuridad y silencio, se pueden ver figuras espectrales reuniéndose en los límites del cementerio. Otro ejército, gimiendo, se levanta de las tumbas. Las fuerzas se lanzan hacia delante y chocan, sus aullidos y gritos rasgan los oídos y la cordura al tiempo que los muertos y los inmortales se enfrentan.

Los caballeros que estén cerca pueden ser atacados si están a la vista de la lucha, pero pueden correr para refugiarse en la capilla si los fantasmas no los matan inmediatamente.

Valiente -5. Pifia = huyes del cementerio, temblando y arras-trándote. Recibes la pasión de Temor (fantasmas) a 3d6.

De manera ocasional, algunas figuras se retiran de la batalla y atacan a cualquier caballero jugador que se esconda en la capilla: por ello cualquiera que esté en la capilla debe luchar periódicamente durante toda la noche (utiliza una mezcla de caballeros para los enemigos espectrales. Esta aventura debería ser un desafío, pero no completamente letal, así que usa atributos ajustados al poder del grupo).

Secretos: Si el grupo de caballeros sobrevive, conforme se acerca la mañana se dan cuenta de que el altar está brillando ligeramente. Un paño de altar blanco ha aparecido mágicamente colocado sobre este. Sin embargo, si alguien intenta tocarlo, sale volando hacia arriba de repente. Solo si alguien consigue un éxito crítico en Espiritual, Clemente u Honesto lo puede coger y solo el tiempo suficiente para arrancar un trozo de una esquina.

Si arrancan un trozo, este pedazo de tela mágica puede utilizarse para curar. Cuando se aplica a una herida como vendaje, cura 10 puntos de daño de manera automática. Solo se puede utilizar en una herida, pero después se puede lavar en agua bendita y volver a utilizarse. Además, si se toca con la tela a cualquier caballero fantasma del cementerio (lo que requiere una tirada con éxito de DES y Presa), este desaparece totalmente. Si se da paz a todo el ejército del cementerio, el ejército contrario también se desvanece y acaba la maldición del lugar.

Gloria: 100 por sobrevivir a la noche, 50 por caballero fantasma derrotado (independientemente de su calidad); 100 por conseguir un trozo de la tela y otros 100 si se acaba con la maldición.

AVENTURA: LA TORRE DEL GORRO ROJO

Escenario: Una torre en ruinas.

Personajes: Un gorro rojo.

Problema: Un hombre con un sombrero rojo ha vivido aquí durante siglos, matando a cualquiera que se acercara y algunas veces alejándose para hacer estragos y robar cualquier cosa que deseara.

Soluciones: Quedarse lejos o, si esto resulta imposible, matar al perverso ser feérico.

Gloria: 300 por matarlo.

AVENTURA: EL TORNEO DE POR ALLÍ

Momento: En algún momento hacia el final del Periodo de Torneos.

Secreto: El Rey Arturo ha sido invitado a ir a Por Allí con su familia y sus criados personales, 100 caballeros con sus damas y sus comitivas.

Acción: En la cuarta noche tras la noche del solsticio de verano, en Camelot, el Rey Arturo convoca a todos los caballeros presentes en la ciudad regia a reunirse en los jardines después de que haya salido la luna. La mayoría están armados, como si esperaran una batalla. ¿Han acudido los caballeros jugadores portando sus armas?

Enérgico o Prudente. Éxito = sí, has sido prevenido. Fallo = no, solo has llevado las ropas que llevas puestas.

El rey espera, asistido por cualquier caballero famoso que el director de juego decida que encaja, así como la Dama del Lago y su consorte, sir Peleus, un poderoso caballero. Después de que la luna se haya alzado sobre el horizonte completamente, Arturo se dirige a sus caballeros:

—El Rey Hoy prometió invitarnos a un torneo y esa invitación ha llegado. Nos invita a nosotros y a una centena de nuestros caballeros a un torneo en su reino. He aceptado.

Se levanta un murmullo entre los caballeros presentes, ya que todos los aquí presentes recuerdan la última vez que Arturo viajó al otro lado con sus caballeros: cuando estuvo en Irlanda, él y muchísimos hombres visitaron Caer Sidi, el Castillo de los Huesos. Solo siete volvieron. Después de un momento, Arturo continúa:

—Esto no es una orden. Cada uno de vosotros debe obedecer solo a los dictados de su corazón. Pero nosotros no rechazaremos esta aventura para que se diga que tememos a cualquier rey o a su corte. Además, Lady Nimue nos asegura que podemos confiar completamente en la hospitalidad del rey mientras nos alojemos en sus tierras.

Lady Nimue da un paso al frente y habla:

—Es como ha dicho vuestro rey. Solo aquellos que violen la hospitalidad deben temer y ningún caballero verdadero haría eso. ¿Quiénes de vosotros responderéis al reto del rey?

Arturo coge a los primeros 99 caballeros que se ofrecen voluntarios. Ninguna damisela ni acompañantes pueden ir, pero el rey sí coge a un grupo de heraldos, como corresponde a su estatus, y cada caballero puede llevar un solo escudero.

Si algún caballero jugador tiene una pasión de Temor que podría evitar que esté de acuerdo, puede hacer una tirada enfrentada de su Temor contra su Lealtad (Arturo). Si gana la tirada de Lealtad, puede elegir ir libremente. Si no, no puede unirse a esta aventura.

El rey reúne una caravana de sus caballeros y se marchan de Camelot inmediatamente, bajo la luz de la luna llena.

A aquellos que no trajeron sus armas o monturas se les proporcionan caballos, y la Dama Nimue les asegura a todos que sus anfitriones les proporcionarán armas y todo lo que sea necesario. Todos los que desean ir deben marcharse inmediatamente (no hay tiempo para armarse) o, si no, se quedan fuera de la aventura.

El rey lidera a sus hombres por las colinas que rodean Camelot y el aire de la noche es frío y refrescante. Hay una gran expectación y los caballeros comienzan a cotillear sobre lo que va a suceder. Los caballeros jugadores pueden contar cualquier historia que deseen de sus experiencias: tendrán una audiencia embelesada, particularmente si han tenido alguna experiencia con el Reino de las Hadas de primera mano.

Nimue y Peleus circulan para explicar un par de reglas simples que todos deben seguir mientras estén en Por Allí.

1. No se pueden referir a nadie por su nombre propio.
2. Pueden aceptar todas las ofertas de comida, bebida, compañía o regalos siempre y cuando se las hagan en nombre de la hospitalidad del Rey Hoy y que sean correctas y apropiadas al estatus del caballero que las acepta.
3. Los anfitriones valoran la buena educación sobre todo lo demás, así que se debe respetar estrictamente la cortesía en todas las acciones de los caballeros.

Nimue sigue advirtiéndolo a todos los que viajan de que no coqueteen demasiado con las damas de la corte: «Sería estúpido incluso en la mejor de las circunstancias y solo puede conducir a lamento y arrepentimiento». Aun así, no todas sus palabras están llenas de consejos, y les cuenta a los caballeros que verán lo que nadie ha visto «desde que el mundo fue dividido». Sin embargo, no profundiza más en este asunto.

La luna empieza a ponerse y parece que los caballeros están viajando hacia ella cuando pasa por el horizonte. Empieza a levantarse una neblina y el rey ordena a todos que aten sus monturas juntas para que nadie pueda perderse. Después de un tiempo, la niebla empieza a clarear y entonces se evapora bajo los rayos del glorioso sol de la mañana, el cual se alza de un enorme lago en cuya orilla hay una magnífica ciudad. La luz del sol da en las torres de la ciudad, que parecen construidas de plata, oro y cristal, destellando brillantes reflejos por la amplia llanura. Por debajo, en un extenso campo junto al lago, se pueden ver los familiares pabellones de un campo de torneo junto con las listas y los terrenos para la melé.

Mientras los caballeros empiezan a acampar entre los pabellones, se pueden ver a los sirvientes de la ciudad ajetreteados de un lado para otro ayudando a cualquier caballero o escudero de acuerdo a su estatus y Gloria.

DETALLES DEL TORNEO

Se debe dirigir como un torneo pleno de tamaño regio sumando las siguientes tablas.

Cuando se nombra a un oponente famoso, tira 1d6: 1-3 es un caballero famoso estándar; 4-6 es un miembro de la Corte Luminosa. El director de juego debe decidir cuáles son los caballeros famosos de Arturo que asisten y entonces elegirlos aleatoriamente de entre ellos. La siguiente lista es una sugerencia, que el director de juego puede modificar según desee.

Resultado d6	Oponente
1	Gawain
2	Peleus
3	Arthur
4	Kay
5	Bedivere
6	Gaheris

Para los oponentes famosos de la Corte Luminosa, el director de juego puede incluir a cualquier antiguo enemigo de la Corte Luminosa de los caballeros jugadores. Además, cualquier caballero jugador que haya muerto o se haya perdido con anterioridad en el Reino de las Hadas también puede estar presente, según lo desee el director de juego. La siguiente es una lista de ejemplo que incluye enemigos más o menos genéricos.

Resultado d6	Oponente
1	Rey Hoy
2	Caballero feérico
3	Caballero enano
4	Caballero elfo
5	Gigante pequeño
6	Spriggan

Durante el torneo, el sol nunca se pone, aunque, cuando los participantes festejan al final de cada día, parece como si fuera de noche en el castillo y los jardines del Rey Hoy: perfecto para los actos e interludios románticos. Nadie se cansa ni se emborracha, no importa cuánto beban, y al final de cada banquete todos los participantes están lo suficientemente sanos como para continuar participando en el torneo.

«DÍA» UNO: LA JUSTA

Hay diez encuentros eliminatorios y cada participante de la justa recibe 50 de Gloria. El ganador absoluto recibe 400 de Gloria y el premio de la justa: un destrero feérico.

Durante los cinco primeros encuentros, tira 1d20+5 en la tabla de Enemigos de Batalla (Caballeros) en **Pendragón**, Apéndice 4, para determinar los oponentes, ajustando las armaduras y monturas según sea apropiado al Periodo de Torneos.

Los participantes de los últimos cinco encuentros deben ser caballeros famosos o caballeros de la Corte Luminosa (ver atrás).

Lo más destacado del banquete: Un guiverno asado con la boca rellena con un jabalí, cuya boca está rellena a su vez con una granada dorada.

Lo más destacado del entretenimiento: Un bardo llamado Thomas que canta su amor por la Reina del Reino de los Elfos.

«DÍA» DOS: LA GRAN MELÉ

Incluye 100 caballeros (y criaturas élficas) de la Corte Luminosa liderados por el Rey Hoy contra Arturo y sus caballeros. Se utilizan armas embotadas, para disgusto de algunos

de los participantes. El combate se lucha por amor (esto es, todo el mundo se queda su propio equipo si es capturado).

La melé dura exactamente 12 rondas de batalla. Si los caballeros jugadores formaron su propia banda durante la gran melé, su líder puede reunir los requisitos para ser el campeón de la melé, dependiendo de cuánta Gloria ganara el equipo.

Los miembros del bando ganador comparten 1500 de Gloria (esto es, cada miembro recibe 15 de Gloria). El campeón de la melé recibe 350 de Gloria, más una espada mágica que es irrompible y nunca se deslustra u oxida. También es sobrenaturalmente afilada e inflige un daño adicional de 1d6 en un golpe con éxito (este no se dobla cuando se trata de un crítico); sin embargo, en una pifia, quien la use se hace a sí mismo 1d6 de daño.

Lo más destacado del banquete: Manzanas de Oro del Sol confitadas con una sustancia dulce y oscura que se deshace en la lengua.

Lo más destacado del entretenimiento: Las Nueve Musas bailan una danza cortés. Aquellos que hagan una tirada de Bailar reciben 20 de Gloria, mientras que los que saquen un crítico reciben 40 de Gloria.

«DÍA» TRES: RETOS

Si los caballeros jugadores hicieron algún enemigo durante el torneo, encuentran que los rencores se resuelven aquí. Incluso los oponentes amigables pueden retarlos a combatir «por amor».

Lo más destacado del banquete: Néctar de rosa glaseado, servido por un enjambre de hadas minúsculas.

Lo más destacado del entretenimiento: Hadas diminutas representan un torneo que dura una hora en el Gran Salón. Se corona a un «campeón» y se puede apostar mucho por los participantes.

OPORTUNIDADES QUE SE PRESENTAN

Además, hay tiempo suficiente para que cada día los caballeros jugadores contemplen las vistas. Pregúntales cada noche adónde quieren ir y tira una vez en la tabla adecuada.

El castillo y los jardines del Rey Hoy

Resultado d6	Resultado
1	Un jardín con árboles susurrantes. Percepción. Éxito = los árboles dicen el sexo del siguiente hijo del oyente.
2	Un laberinto de setos. Cazar. Éxito = descubres el centro, donde espera una esmeralda perfecta en un anillo de plata (1d6 £).
3	Un pozo de los deseos. Queda a discreción del director de juego si funciona o no.
4	Un salón con enormes tapices que cuentan la historia del reino. Recibe +1 a Cultura Feérica.
5	Encuentra al Rey Hoy celebrando una corte. Se puede acercar a él y este podría ofrecerle una bendición.
6	Una hermosa doncella feérica (APA 20) se acerca y pregunta tímidamente cómo es ser mortal. ¿La instruye? (Esto podría ser una oportunidad para un romance, una cita o incluso una esposa feérica).

La ciudad de Cleópolis

Resultado d6	Resultado
1	¡La ciudad está pavimentada con oro! (Gana 1d6 £).
2	Encuentra una biblioteca, que contiene todos los libros jamás escritos. Gana +1 a Leer (latín).
3	Encuentra una plaza donde los hombres hablan sobre «el gobierno de la multitud». Gana +1 a Cultura Popular.
4	Una torre de cristal cuya cima revela una vista de todo el mundo. Gana +1 a Percepción.
5	Encuentra un amigo/familiar hace mucho desaparecido o muerto. Puede volver si no murió de verdad (esto es, vive en el Reino de las Hadas, pero no puede volver al mundo mortal).
6	Hay un duelo en la calle entre dos poetas. Gana +1 a Componer u Orar (a elección del jugador).

La orilla del lago Cleona

Resultado d6	Resultado
1	Oye a las sirenas cantar. Gana +1 a Cantar.
2	En las profundidades del lago, ve un palacio feérico. Gana +1 a Cultura Feérica.
3	Se ve al Rey Mannanan navegando sobre una ola en una concha enorme tirada por un hipocampo. Gana +1 a Navegar.
4	Una vieja bruja realiza una profecía del futuro. Queda a discreción del director de juego si es o no completamente verdad.
5	Se ve una barca a través de la niebla, sobre la que tres reinas atienden a un hombre herido. Después de un momento, desaparece.
6	Se encuentra una almeja gigante, que abre su concha para revelar una perla enorme. Gana 1d6 £.

ACABAR EL TORNEO

Después del último banquete, Arturo se levanta y alaba generosamente al Rey Hoy. Sin embargo, pide irse para volver a su reino, donde lo aguardan muchas obligaciones importantes. El Rey Hoy accede, pero pregunta en voz alta si hay alguien entre los presentes que no sienta lo mismo que su señor feudal.

Pregunta a cada caballero jugador, por turnos, si desea quedarse. Si es sí, pídele al caballeo que tire su pasión de Lealtad o Amor, la que sea más alta. Si la tirada tiene éxito, el caballero se da cuenta de que nunca podría quedarse aquí durante mucho tiempo. Si falla, recibe la pasión Encantado a 2d6+3.

Arturo, rápida pero educadamente, lo rechaza en nombre de sus caballeros, para gran diversión del Rey Hoy, que deja que sus huéspedes se marchen. Cualquier caballero que verdaderamente quiera quedarse puede hacerlo, pero está Fuera de la Historia y debe crear un nuevo personaje. A discreción del director de juego, podría volver en algún escenario

futuro que implique algo feérico, pero para el mundo real está efectivamente perdido.

Arturo conduce a sus caballeros fuera de la ciudad y cabalga hacia el sol poniente. Para cuando cae la noche, su compañía ha llegado a Camelot, inmensamente cansada. Solo ha pasado una noche mientras estuvieron fuera.

Gloria: 100 por esta aventura, además de toda la ganada en el torneo.

Después: Si un jugador ganó la justa o la gran melé, seguramente sea un candidato a sentarse en la Mesa Redonda, a discreción del director de juego.

Cualquier caballero que flirteara con una mujer feérica recibe la pasión Encantado (descrita con anterioridad en este apéndice) y debe tirar en la tabla de Nacimientos.

AVENTURA: COMPENSACIÓN ÉLFICA

Momento: Esta aventura ocurre a finales de la campaña, quizás incluso en el Periodo de la Búsqueda del Grial o del Ocaso.

Escenario: En la casa de tu caballero.

Secreto: Este evento les ocurre a muchos caballeros a lo largo del país, más o menos al mismo tiempo. Está dirigida a todos los que recibieron ayuda de seres feéricos. Antes de empezar la sesión oficialmente, el director de juego debe hablar con los jugadores sobre sus diversas interacciones con diversos seres feéricos.

Problema: Una buena mañana, llega un mensajero feérico: el tipo exacto de ser feérico depende de la ayuda que haya recibido alguna vez el caballero jugador, como se ha indicado antes. Por ello, si un toro feérico ha estado ayudando en el señorío de un caballero durante una década, entonces quizás es el propio toro quien aparece y empieza a hablar con él. De forma alternativa, puede ser más apropiado que la persona a quien se lo quitara hace mucho aparezca, no de una forma hostil, para hablar. Si no, pueden llegar escuderos de caballeros elfos o mensajeros de damas elfas. Todos ellos llevan el mismo mensaje:

—Os hemos servido bien estos últimos años, ¿no? —En la mayoría de los casos realmente lo habrán hecho, con el modificador positivo por cada año de cosecha—. Eso es bueno. Bien, ahora es el momento de que nos compenséis por ello.

Posiblemente esto provoque que los caballeros hagan preguntas, pero el resultado claro es que los elfos esperan que su favor se vea devuelto. Cuando explican su posición, los caballeros se dan cuenta de que perderán Honor si se niegan. Ahora mismo pueden perder 3 puntos de Honor por no honrar su juramento, *incluso si no lo entendieron en su momento*. ¡Esos asquerosos elfos!

Lo que los seres feéricos quieren es que los caballeros se armen, cojan a sus escuderos y vayan a ayudarles a luchar en una batalla. El Rey Oberon, al que algunos hombres llaman el Rey Hoy, necesita la ayuda de luchadores mortales y el destino de la Corte Luminosa pende de un hilo. No pueden

decir nada más, a menos que los caballeros acepten esta misión. ¿Los caballeros se demoran?

—¿Qué pasa, necesito enviar a una chica hermosa para que me ayudéis?

A los caballeros que aceptan se les dice que se reúnan en algún lugar cercano, pagano o feérico, en un momento específico de principios de verano.

Religión (pagano) o Cultura Feérica. Éxito = la fecha elegida es Beltaine, una festividad pagana sagrada dedicada al antiguo dios del fuego.

Para los caballeros de Salisbury, así como para los de otros condados cercanos, el punto de reunión es la Colina Silbury. Se trata de una colina enorme y elevada al norte de Salisbury en el condado de Marlboro. Los caballeros que respondan a esta convocatoria van al lugar en el momento adecuado y se encuentran allí a muchos otros caballeros que también están presentes. Quizás, sorprendentemente, muchas damas también están ahí, empaquetando provisiones.

—Tenemos deudas, pero no hombres —dicen ellas.

EL PORTAVOZ DEL REINO DE LAS HADAS

Los heraldos anuncian un portavoz de los seres feéricos: el ser feérico de más alto rango de entre todos los que han traído a los caballeros y damas reunidos. Ten en cuenta que la Corte Luminosa parece tener una jerarquía propia que imita ampliamente a la corte humana, pero donde el rango es generalmente equivalente a la belleza o la hermosura. Por ello, los hermosos elfos siempre están por encima de los feos *spriggans*, que, sin embargo, sobrepasan a los goblins. Pero un director de juego también puede, por supuesto, hacer que un *hobgoblin* jorobado sea un príncipe. Por ello, el portavoz podría ser el Rey del Bosque Salvaje o su enano, la amante de alguien, Taliesin o prácticamente cualquiera con quien los caballeros jugadores se hayan encontrado antes.

En cualquier caso, explica lo siguiente: hay una guerra en el Reino de las Hadas entre las Cortes Luminosa y Oscura. Esto sucede todo el tiempo a diferentes niveles. El Rey Oberon ha liderado el Reino Luminoso a través de un ejército de muertos contra la Corte Oscura, liderada esta vez por la Reina Maeve, una reina cuervo que dirige un ejército de muertos. Ahora, después de muchas contiendas, enfrentamientos y batallas insignificantes, el conflicto ha desembocado en una confrontación total y final. El ejército de la Corte Oscura se está reuniendo para atacar Cleópolis, la hermosa capital del Rey Oberon. Por primera vez, el rey ha pedido aliados humanos. Por ello, él (el portavoz) les está pidiendo que les devuelvan el favor que cada humano debe.

Si los caballeros cristianos se quejan de que ellos no tienen por qué ayudar a esos seres no humanos o paganos, el portavoz les pregunta si lucharían contra lo malvado.

—Venid y no hagáis nada a menos que veáis algo malvado —dice, pero no puede decir nada más que eso.

Los caballeros pueden marcharse inmediatamente, pero de nuevo pierden 3 puntos de Honor por no hacer honor a su juramento, como se ha indicado antes.

—Si no vais a venir con nosotros, quedáis liberados de esta batalla — dice.

Cultura Feérica. Éxito = a cambio vas a ser maldecido. ¡Es tu última oportunidad de cambiar de opinión y quedarte!

Si algún caballero sigue negándose, el portavoz solo dice:

—Largo.

Equitación. Éxito = te quedas en tu caballo mientras se da la vuelta y se marcha de la escena.

El sol está a punto de ponerse. El portavoz da instrucciones a los caballeros y a las damas para que se reúnan en la sombra de Avebury, frente a la colina. Una avalancha pequeña e inofensiva despeja una sección de la colina a nivel del suelo. Dentro se ve un cuadrado de luz, como si la luz del sol estuviera brillando a través de la colina desde la puesta de sol. Un trilito de piedra enmarca el portal.

Un caballero sale cabalgando. Parece joven, grande y vigoroso, con exquisitos arneses.

Heráldica +2. Éxito = es sir Peleus. Crítico = te acuerdas de que era activo a principios del reinado de Arturo, pero se casó con Nimue, la Dama del Lago, y ha estado viviendo en su palacio bajo el agua desde entonces.

Sir Peleus (caballero excepcional, APA 18; Oratoria 25; Batalla 19) es el mediador entre los humanos y el ejército feérico (si tu campaña ha tenido algún PNJ que sea más apropiado, utilízalo por todos los medios).

Sir Peleus pasa revista a su ejército y da un discurso motivador. Cada jugador debe hacer una tirada enfrentada de su Enérgico contra la Oratoria de Peleus. Si Peleus gana, el caballero recibe un modificador de +2 a su habilidad de Lanza de Caballería en su Primera Carga contra el Duque Klingsor en la inminente batalla. Si consigue un éxito crítico, el modificador es un +5. ¡Úrgelos a que lo anoten!

Peleus explica la antigua enemistad entre la Corte Luminosa y la Corte Oscura, pero esta vez, declara, hay algo diferente: la Reina Maeve tiene un nuevo aliado. Se espera la mezcla habitual de caballeros malvados, hechiceras, goblins, gigantes, troles, *pechs* y sagas caníbales, por supuesto, y la Corte Luminosa está preparada para combatirlos, pero Maeve se ha aliado con el Duque Klingsor (algunos dicen que la tiene bajo su control).

Haz que los jugadores comprueben las historias de sus personajes durante los eventos de alrededor del año 525. Busca la aventura *EL CASTILLO DE LA ALEGRÍA*. ¿Alguno estuvo allí? Si es así, posiblemente haya luchado contra Klingsor antes. Saben que es un señor del mal, hijo del diablo que se deleita con la conquista y la destrucción, pero también con la corrupción y la degradación moral deliberada. Si ninguno conoce a Klingsor, todos pueden tirar los dados como se indica a continuación:

Cultura Feérica, Amor (Grial), Religión. Éxito = conoces la fama de Klingsor.

¿Cuál es el peligro de esta alianza entre Maeve y Klingsor?

Religión. Éxito = si Klingsor gana, su maldad corromperá el Reino de las Hadas y la Corte Oscura se volverá demoníaca, una parte del Infierno, mientras que la actual Corte Luminosa se volverá corrupta y oscura, como es la Corte Oscura ahora. ¡No habrá Corte Luminosa!

Sir Peleus dice a continuación que la maldad no formaba parte del Reino de las Hadas previamente (quizás está estrechamente relacionado con las fuerzas naturales de la creación y la destrucción, pero realmente no es bueno y malo en el sentido humano) y por ello está indefenso contra las estratagemas de Klingsor.

En la batalla, los elfos esperan luchar contra monstruos del Infierno, entes demoníacos que simplemente no pueden imaginar. Los caballeros reunidos allí, hombres buenos de toda Britania, estarán en la reserva para combatir esas cosas demoníacas.

Pídele al grupo que recuerde los diversos seres demoníacos a los que puedan haber combatido en el pasado («Oh, sí, estate preparado fácilmente para un daño de 7d6... ¡por lo menos!»).

Ahora mismo, los caballeros pueden escaquearse silenciosamente y perder 4 de Honor por no rendir honor a sus juramentos y por cobardía. Si no, continúa.

Percepción. Éxito = oyes cuernos y trompetas distantes. Crítico = el sonido viene de dentro de la colina.

El sol se ha puesto y todo está oscuro, salvo por la resplandeciente luz que irradia desde el portal.

—¡Formad unidades! — grita Peleus, y se forman unidades. Naturalmente, los amigos trabajarán juntos y es posible que los individuos sin amigos intenten unirse a unidades que ya parezcan sólidas —. ¡Damas, a la retaguardia! En nuestra caravana hay vendas y ungüentos.

Enfrente de las tropas, todo el lateral de la colina parece abrirse lo suficiente para permitirles entrar. Sir Peleus hace una señal y, al tiempo que su heraldo sopla un cuerno, galopa hacia delante, entrando en la colina. El resto de la formación lo sigue. Entran en un amplio paisaje de vivos colores. La hierba y las hojas son muy verdes, el cielo es intensamente azul, etcétera, como es habitual en el Reino de las Hadas.

Cabalgan por una ladera. A la izquierda se encuentra la deslumbrante ciudad de Cleópolis y, más allá, el enorme lago Cleona resplandece como si furan de diamantes. A la derecha solo hay devastación: todo es negro, blanco y gris, salvo por las tiendas, estandartes y cuerpos del ejército enemigo. Una línea recta delinea el territorio conquistado, y todo lo que hay más allá está negro carbonizado, iluminado solo por los rescoldos intermitentes. Algunas partes del

vasto campamento enemigo están habitadas por criaturas claramente no humanas, visibles incluso desde la distancia.

Además, hay una nube negra pendida sobre el campamento como una niebla andrajosa, que arroja la penumbra adecuada para las criaturas nocturnas del ejército de la Corte Oscura.

LA BATALLA DE CLEÓPOLIS

Antes de la batalla, sir Peleus habla de nuevo con los caballeros:

—Este es el momento para que los hombres de fuerte convicción religiosa sean valientes, ya que su fe los protegerá. Debéis hacer una elección. Mantendré una reserva para que luche contra lo verdaderamente malvado. Vamos a esperar hasta que veamos nuestra oportunidad para ir directamente a por Klingsor y abrírnos paso y matarlo. Si vais a tener que luchar, por vuestra historia, honor u odios, entonces, por favor, llevad vuestra unidad al centro, bajo el mando del Rey Oberon. Pero sed precavidos: estas son gentes peligrosas y no esperamos que ninguno de vosotros sobreviva para ayudarnos con nuestra tarea. Dios y Aquella que Sana estén con todos nosotros. Si conocéis alguna plegaria, es el momento de decirla.

Sanadoras: No te olvides de la presencia de las sanadoras sobrenaturales (Quirurgía 19, Primeros Auxilios 19) que están en la parte de atrás de la batalla. Si algún caballero necesita quirurgía y una sanadora hace la tirada apropiada, entonces *todas las heridas* del caballero reciben un valor de curación de una semana. Esto solo se puede hacer una vez por caballero y cada tirada requiere una ronda de batalla. Se pueden intentar Primeros Auxilios de la forma normal en cualquier momento que un caballero esté en la retaguardia de la batalla, sin necesidad de ninguna ronda de batalla.

Especial: Los caballeros religiosos de cualquier religión reciben una Armadura de Virtud igual a su estadística de Espiritual durante la duración de esta batalla. Este beneficio se añade a cualquier otra protección mágica que pudiera tener el personaje, como la Armadura de Honor de un caballero cortés.

Los caballeros jugadores pueden estar en una de estas dos unidades: bien en la reserva, bajo el mando de sir Peleus, o bajo el mando del Rey Oberon. Es posible que uno o más de los caballeros jugadores estén cualificados para ser líderes de unidad, a lo que debería animárseles.

Se libran dos batallas: una contra la Corte Oscura y la otra contra el Duque Klingsor.

CONTRA LA CORTE OSCURA

Duración de la batalla: Más de 7 rondas (ten en cuenta que esta batalla puede sobrepasar el máximo de 12 rondas habitual).

Tamaño de la batalla: Enorme.

Comandantes:

Rey Oberon (Batalla = 25)

Reina Maeve (Batalla = 20)

Modificadores

El ejército de la Corte Luminosa está superado en número: -5

El ejército de la Corte Luminosa está aterrado: -10

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Rondas 2-5: Normales.

Ronda 6: Las fuerzas de Klingsor acuden de la reserva y avanzan hacia donde quiera que la batalla vaya mal para el ejército de la Corte Oscura (esto podría ser en el frente en el que están los caballeros jugadores, por supuesto). Una parte de la línea elfa se desintegra abruptamente conforme los soldados se dan la vuelta y huyen presas del pánico.

En este momento, los caballeros que han estado luchando contra la Corte Oscura pueden continuar en esta lucha o unirse a la batalla contra el Duque Klingsor.

Si continúan luchando contra la Corte Oscura, luchan tantas rondas más como sea necesario (Peleus y Perceval derrotan a Klingsor después de 1d6+5 rondas más de lucha, ver «Después de la batalla»).

CONTRA KLINGSOR

Esta batalla empieza en la ronda 6 de la batalla principal contra la Corte Oscura. Cuando una parte de la línea elfa se desintegra abruptamente, sir Peleus se vuelve hacia su cornetín:

—¡Cornetín, tocad, avance trote! —Los cuernos suenan y la formación de caballeros empieza a avanzar. El ejército de Klingsor mantiene su formación y empieza a moverse a través del hueco—. ¡Cornetín, a la carga! —dice sir Peleus. Los caballos se ponen al galope al unísono, con los estandartes al viento, de cabeza hacia las líneas de enemigos en combate.

¿Algún caballero jugador se inspiró por el discurso anterior de Peleus? Este es el momento para utilizar la bonificación.

TABLAS ESPECIALES DE LA BATALLA DE CLEÓPOLIS

La naturaleza única de la batalla de Cleópolis requiere tablas especiales para el director de juego. Utilízalas en lugar de las tablas equivalentes del Apéndice 4 del libro de reglas **Pendragón**.

TABLA DE ENEMIGOS DE BATALLA (CORTE OSCURA)

Resultado d20	Enemigo	Estadísticas	Mod. de Valiente	Notas
1	Esbirros humanos‡	Como infante	-	Tirar Roca 10 (-2d6), Porra 10 (-1d6)
2	Esbirros humanos‡	Como infante	-	Jabalina 15, Porra 15 (-1d6)
3	Esbirros humanos‡	Como infante	-	Arco 17 (3d6), Porra 15 (-1d6)
4	Esbirros humanos	Como infante	-	Lanza Larga 13
5	Esbirros humanos‡	Como arquero	-	Velocidad 6; Jabalina 16 (jabalinas mágicas que ignoran la armadura normal)
6	Esbirros humanos montados	Como sargento	-	Lanza de Caballería 10, Espada 15; 5d6 montado
7	Esqueletos animados	Como bandido	-5	Sin Herida Grave ni Inconsciente; garras 10 (-1d6); 1d3 esqueletos por caballero
8	Zombis	Como sargento	-5	Sin Herida Grave ni Inconsciente; Armadura 5; PG 40; Agarrar 18
9	Esqueletos montados	Como bandido	-5	Guadaña 21 (como mandoble); montura esquelética 5d6 (Velocidad 9)
10	Animales no muertos	Como cualquier animal (a elección del director de juego)	-5	Sin Herida Grave ni Inconsciente; PG x1,5
11	Perros negros	*	-5	La manada ataca a un solo caballero, ignorando al resto
12	<i>Cu sith</i>	*	-5	Grandes sabuesos verdes
13	Duergar	*	0	Tira para inspirarse de Odio (humanos)
14	Caballeros demoníacos	*	-10	-
15	Gigante	Gigante estándar	-5	Un solo gigante, no uno por caballero
16	Goblins	*	-	-
17	<i>Hobgoblins</i>	*	0	-
18	<i>Spriggans</i>	*	-5	Tamaño actual 2d20+5
19	Caballero elfo	Caballero normal	-	-
20	Caballero elfo	Caballero notable	-	-
21	Caballero elfo	Caballero famoso	0	-
22	Caballero elfo	Caballero excepcional	-5	-
23+	Fantasmas	N/A	-	Aterrorizar 24 contra el Valiente de los caballeros jugadores

TABLA DE ENEMIGOS DE BATALLA (EJÉRCITO MALVADO DE KLINGSOR)

Resultado d20	Enemigo	Estadísticas	Mod. de Valiente	Notas
1-7	Infantería pesada	Como sargento, pero a pie	-	Armadura de placas parcial con pinchos de 14 puntos
8	Magos con túnicas rojas‡	Como arquero	-	Bola de Fuego 17 (20 yardas; 3d6; ignora la armadura normal)
9	Hombres lobo	Como perro negro*	0	Velocidad 11 (saltar); Morder 25
10	Dandis con ropas elegantes	Como sargento experimentado	-	DES 18; Armadura 4; puede Esquivar y seguir atacando cada ronda
11	Hombres calvos fornidos con tatuajes	Como caballero normal	-	Armadura 4; Bastón 23 (magia 3d6, ignora la armadura normal)
12	Humanos monstruosos deformes	Como gigante pequeño	-	-
13	Perros con tentáculos	Como perro excepcional	-5	Morder 17 (+2d6 veneno, ignora la armadura normal), Trallazo 17
14-15	Caballeros malvados	Como caballero normal	-	-
16	Caballeros malvados	Como caballero notable	-	-
17	Caballeros malvados	Como caballero famoso	-	-
18	Caballeros malvados	Como caballero excepcional	0	-
19	Caballero demoníaco	Como caballero diabólico	-5	Espada 16
20	Demonio con muchas armas	Como gigante pequeño	-10	Armadura 25; Garras 20 (+3d6 veneno, ignora la armadura normal); ataca a todos los enemigos al alcance uno por ronda
21+	Duque Klingsor y sus guardaespaldas	Como caballero diabólico; un caballero malvado por enemigo como guardaespaldas	-5	Klingsor: Lanza de Caballería 18, Espada 17

* Ver Apéndice 1. La **negrita** indica tropas armadas con armas largas (niega la bonificación por ir montado).‡ indica tropas armadas con proyectiles.

El ejército enemigo forma un cuadro defensivo alrededor del duque. Tiene cuatro líneas, así que los caballeros jugadores deben luchar durante al menos cuatro rondas para alcanzar al duque y sus guardaespaldas. Por cada ronda de batalla en la que la mitad o más de caballeros en una unidad ganen sus combates individuales, se deshacen de una fila de la guardia. Los caballeros pueden luchar durante todo el tiempo que deseen. Depende de ellos ganar o perder esta lucha.

Lleva la cuenta de las tiradas de dados de las unidades que penetren, pues son esencialmente destruidas y sumarán algo de Gloria adicional al final.

Duración de la batalla: 5+.

Tamaño de la batalla: Enorme.

Comandantes

Sir Peleus (Batalla = 19)

Duque Klingsor (Batalla = 25)

Modificadores

Ninguno.

La lucha

Ronda 1: Primera Carga. Normal.

Rondas 2-: Normales.

Después de la batalla

La victoria depende de los caballeros jugadores. Si pueden acercarse lo suficiente para matar o capturar al Duque Klingsor, entonces todo su ejército entra en pánico y se va corriendo y los de la Corte Oscura también se van.

Si los caballeros jugadores no tienen éxito, a pesar de sus mejores esfuerzos, en el último momento aparece un caballero brillante, seguido por un compañero todo de blanco y, después, una banda de más caballeros que portan escudos con cruces rojas. ¡Es el Caballero del Templo y sus caballeros del Castillo del Grial!

Los caballeros jugadores siguen recibiendo su parte de la Gloria y del botín; para Perceval es justo y legítimo.

Vencedor: Rey Oberon.

Botín: Cada caballero y dama recibe ropa por valor de 10 £, joyas por valor de 10 £ y un poni de carga para transportarlo todo. El poni para los caballeros es blanco en su flanco derecho y negro en el izquierdo, y para las mujeres, al revés.

Gloria: 60 por ronda, más cualquier bonificación posible por luchar contra Klingsor. Para determinar la bonificación, suma el valor de la tabla de cada unidad enemiga que fuera destruida luchando por abrirse paso hacia Klingsor. Esto es, si una unidad era los «dandis con ropas elegantes», se ha sacado el número 10; los «caballeros malvados, famosos»

eran el 17. Suma estos cuatro (o más) números a la Gloria de cada caballero participante.

QUERER QUEDARSE

Esta batalla es en realidad una oportunidad para que los caballeros jugadores «ganen el juego», dependiendo de su definición de ganar. Como parte de la recompensa de sus aliados victoriosos, el Rey Oberon les ofrece la oportunidad de quedarse en el Reino de las Hadas, pero el caballero también debe jurar que nunca volverá al mundo humano. Esta es una oferta única... y, dado que los mundos pronto van a separarse de nuevo, probablemente esta será la última vez que se podrá visitar el Reino de las Hadas.

Si algún caballero jugador desea quedarse, hazle que rellene sus últimas voluntades y te entregue la hoja de personaje para la «pila de muertos».

El resto de caballeros son escoltados a un río, donde se despiden de ellos. Cuando lo cruzan, están de vuelta en el mundo de los humanos, en un lugar que conocen (el director de juego puede decidir dónde, pero se recomienda algún lugar lejos del punto de entrada). Podría ser el río Humber, el río Eden o incluso las costas de Caithness.

Por supuesto, el Rey Arturo quiere saber cómo ha ido la batalla, ¡asegúrate de contar esto en su corte el próximo Pentecostés!

AVENTURA (EN SOLITARIO): PERDIDO EN EL REINO DE LAS HADAS

Utiliza esta aventura en solitario cuando un solo caballero jugador quede Fuera de la Historia mientras está en el Reino de las Hadas. Esta es una aventura en solitario más peligrosa que la mayoría, ya que el caballero puede sufrir serias consecuencias de algunos de los resultados (aunque no matarán al personaje).

Tira en la tabla de Actividad en el Reino de las Hadas para determinar la situación del personaje. Luego tira en la Tabla de Regreso para averiguar cómo escapa y luego, en la Tabla de Tiempo Transcurrido para averiguar cuánto tiempo ha pasado mientras estaba perdido en el Reino de las Hadas.

En general, un caballero jugador recibe marcas en todas las habilidades indicadas bajo la explicación de Actividad en el Reino de las Hadas, más un punto de Cultura Feérica y marcas basadas en cómo escapó.

Ten en cuenta que algunas de las actividades resultan en fracasos para el personaje o pueden incrementar o provocar la pasión Encantado.

TABLA DE ACTIVIDAD EN EL REINO DE LAS HADAS

Resultado d20	El caballero jugador...
1-3	... fue capturado por gigantes y obligado a cocinar su espantoso forrajeo. Tira en la tabla de Envejecimiento y pierde 3 de Honor. Gana Temor (gigantes) 3d6. Recibe marcas en Cultura Feérica, Industria y Administración.
4-6	... fue esclavizado por enanos y obligado a llevar a cabo el tipo de trabajo más denigrante. Tira en la tabla de Envejecimiento y pierde 2 de Honor. Gana Odio (enanos) 3d6. Recibe marcas en Cultura Feérica y en Industria.
7-9	... fue obligado por los elfos a entretenerlos. Pierde 1 de Honor. Gana Encantado 2d6. Recibe marcas en Componer, Tocar (cualquiera) y Cantar.
10-11	... estuvo en una fiesta en la Corte Luminosa y no puede olvidar las delicias que experimentó. Gana Encantado 3d6. Recibe marcas en Cortesía, Bailar y Romance.
12-13	... fue hostigado por los de la Corte Oscura hasta casi la muerte. Gana Temor (cualquier criatura feérica malvada) 3d6. Recibe marcas en Percepción, Primeros Auxilios y una habilidad de arma cualquiera.
14-15	... les hizo un servicio a los seres feéricos y recibió su ambigua gratitud. Gana un tesoro del Reino de las Hadas por valor de 1d6 £.
16-17	... fue lo suficientemente estúpido como para cazar una bestia feérica por los bosques durante la noche. Gana Encantado 2d6. Recibe marcas en Percepción, Primeros Auxilios y Cazar.
18	... fue perseguido por la Cacería Salvaje y aún lo atormenta. Gana Temor (Cacería Salvaje) 2d6+6. Recibe marcas en Percepción, Primeros Auxilios y cualquier habilidad de arma.
19	... acabó en una guerra feérica, cuya ferocidad todavía lo asombra. Gana Encantado 2d6. Recibe marcas en Primeros Auxilios y dos habilidades de armas cualesquiera.
20	... fue lo suficientemente desafortunado como para enamorarse de una doncella feérica que ahora ha perdido. Gana Amor (doncella feérica) 3d6 + modificadores. Recibe marcas en Cortesía, Romance y en una habilidad cualquiera entre Oratoria, Tocar o Cantar.

TABLA DE REGRESO

Resultado d20	Causa del regreso del caballero
1-2	Los enanos estaban celosos de su apariencia. Recibe una marca en Orgullosos.
3-4	Los elfos lo consideraban feo o burdo. Recibe una marca en Modesto.
5-6	Le echó el ojo a la persona equivocada. Recibe una marca en Lujurioso.
7-8	Fue acusado de falta de cortesía. Recibe una marca en Arbitrario.
9-10	Escapó de sus perseguidores. Recibe una marca en Vengativo.
11-12	Los gigantes pensaron que no era apetecible. Recibe una marca en Indulgente.
13-14	Se escondió de sus risas burlonas. Recibe una marca en Suspica.
15-16	Rechazó sus abrazos lascivos. Recibe una marca en Casto.
17-18	Huyó de sus horribles masacres. Recibe una marca en Suspica.
19	Pidió marcharse y se le concedió permiso. Recibe una marca en Justo.
20	Las estrellas estaban alineadas. Recibe una marca en Prudente.

TABLA DE TIEMPO TRANSCURRIDO

Resultado d6	Tiempo pasado
1	1d6 minutos.
2	1d6 horas.
3	1d6 días.
4	1d6 meses.
5	1d6 estaciones.
6	1d6 años.

Apéndice Tres:

El Mercado de los Duendes

Este apéndice detalla un escenario diseñado para los caballeros jugadores con una experiencia y un poder medios. Está en parte basado en el poema *El mercado de los duendes* de Christina Rossetti, así como en leyendas y concepciones modernas de mercados feéricos (como ejemplo podemos nombrar el mercado del volumen III de *Los libros de la magia* de Neil Gaiman y Charles Vess).

Aunque se indica que está en el reino de Somerset, el escenario puede estar en cualquier lugar que desees, facilitando con ello su uso en tu campaña. El estilo del Reino de las Hadas de la aventura lo clasificaría aparentemente como perteneciente al Periodo de Encantamiento (ver Apéndice 2), pero, sinceramente, esto se puede ignorar y colocar el escenario en cualquier momento de la campaña.

El escenario

El bromista ser feérico conocido como Puck (el Hobgoblin, Robin Buenchico, etcétera) está interesado en conseguir la soberanía sobre la Feria de los Bosques, un mercado feérico situado en Somerset. Cerca de este sitio se encuentra el Mercado de los Duendes, donde traviesos goblins y *sprites* intentan atraer a mortales desprevenidos para que compartan su fruta. Cuando se hace esto, los mortales se vuelven encantados y pierden sus preciadas almas, con las que los goblins comercian en la feria.

Los efectos que sufren las víctimas mortales son envejecimiento acelerado, malestar y un deseo que no puede ser saciado por la fruta de los goblins. Incluso peor, una vez que la víctima ha probado la fruta, no puede volver al Mercado de los Duendes, lo que le asegura una muerte lenta y agonizante.

En este escenario, Puck intenta atraer a una víctima en particular al mercado, quitarle el alma a los goblins una vez que estos la hayan obtenido y exhibirla en una caseta de la feria. Una vez que los caballeros se involucren y viajen a la feria, el Hobgoblin planea (mientras va disfrazado) regatear con ellos un servicio a cambio de su alma: hay una diadema que confiere a quien la lleva la soberanía sobre la feria. Está bien guardada, y Robin cree que solo un grupo de valientes caballeros tiene posibilidades de recuperarla. Una vez que recuperen la corona y se la lleven al travieso ser de la Corte Luminosa, todos los disfraces se disipan y este devuelve el alma de la víctima.

El Castillo de la Tristeza

Mientras los caballeros jugadores viajan por Somerset, se encuentran con un humilde fraile llamado Cynwal a un lado del sendero que conduce a una pequeña arboleda. Cynwal los bendice cuando pasan y los invita a compartir su merienda. Aunque modestos, el té y los pasteles que les ofrece son sabrosos y los satisfacen. Si indagan sobre la naturaleza del paisaje que los rodea, el fraile Cynwal les cuenta este triste relato:

—El campo que se extiende ante vuestros ojos son las posesiones del Rey Cadwy, un leal terrateniente de Arturo. Cuando visité sus tierras por última vez, sus habitantes eran felices y devotos. Ahora, la tristeza se cierne sobre los campesinos y temo por las almas del reino. Se han contado muchas historias sobre extraños sucesos del bosque cercano. Relatos paganos, os lo aseguro. Perdonadme, nobles señores, ya que sería un mal fraile si hablara de unos asuntos tan poco cristianos. No me fío de los bosques profundos y me quedo en los senderos que conozco.

Si le presionan un poco más, el fraile Cynwal informa a los caballeros de que ha escuchado relatos de un «demonio aullador» en el castillo del rey y sugiere que si desean más información, pueden obtenerla yendo a Bath. Se ofrece a guiarlos a Bath si están interesados en viajar allí.

A un día de cómoda cabalgata de Bath, las casas y los campos de los campesinos que rodean la ciudad aparecen ante su vista. Si les preguntan a los campesinos, los caballeros se dan cuenta de que, como se les indicó previamente, son malhumorados y reservados.

Cultura Popular. Éxito = un campesino se siente lo suficientemente cómodo para revelar lo siguiente:

—Suplico vuestro perdón, nobles señores, pero nada ha ido bien desde hace unas semanas. Suceden cosas extrañas, como la vaca del viejo Edom que ha parido una bestia de dos cabezas y esa bandada de cuervos que nunca abandona los campos del este. Y todas las noches ese lamento desde Bath, que proviene del ocupante desconocido que vive en la torre del castillo. ¡Sonaba como una horda de *banshees*!

No se puede averiguar nada más preguntando a los campesinos.

El Castillo del Rey Cadwy

Cuando los caballeros llegan al castillo del rey, en Bath, el chambelán, sir Alcias, les da la bienvenida.

—¡Que la Misericordia de Cristo sea con vosotros, mis más nobles señores! Os doy la bienvenida humildemente en nombre de Cadwy, Rey de Somerset, en cuya fortaleza os hayáis. Mi señor os ofrece la hospitalidad de este lugar y espera que vuestra estancia sea larga. Soy sir Alcias, chambelán de mi más noble señor. Por favor, llamadme si tenéis alguna necesidad o petición y, por Jesús, si son honorables, me esforzaré por cumplirlas. Por favor, seguidme a vuestros aposentos, donde podréis refrescaros tras el largo día de cabalgata. Mi señor os recibirá en su salón esta noche, donde se celebrará un banquete en vuestro honor.

Cortesía. Éxito = esta hospitalidad excepcional excede por mucho a la norma. Crítico = Cadwy es muy conocido por su cortesía y generosidad excepcionales, las cuales se consideran prudentes en un reino a menudo visitado por habitantes del Otro Lado.

Mientras los escoltan a sus habitaciones, los caballeros se percatan de un tapiz que cuelga de una de las paredes: un retrato de una hermosa mujer con un pelo negro como ala de cuervo sujetando una rosa. Parece nuevo. Si los caballeros preguntan sobre él, se les dice que es un retrato de Lady Alene, hija del rey y de la reina, y que el retrato apenas le hace justicia. Si preguntan si estará en el banquete, sir Alcias se encoge un poco y responde que se encuentra indispuesta y no asistirá.

Si los caballeros quieren fisgonear por el castillo, quizás esperando descubrir al ocupante de la torre que mencionó el campesino, adviérteles de que tales acciones violan la hospitalidad y que se arriesgan a bajar su valor de Hospitalidad. Si insisten, todos los implicados pierden un punto de Hospitalidad inmediatamente.

La torre que ha mencionado el campesino es fácil de encontrar, pero está cerrada bajo llave. No se puede oír ningún ruido proveniente de la habitación contigua. Si los caballeros jugadores intentan forzar la entrada, adviérteles de nuevo sobre los peligros. Si continúan, todos los implicados pierden dos puntos de Hospitalidad y un punto de Honor inmediatamente.

Para más información de lo que contiene la torre, ver «La desventurada víctima» a continuación.

EL BANQUETE DE LOS LAMENTOS

Cuando los caballeros llegan al Gran Salón para el banquete, se encuentran una atmósfera apagada. Si alguno de ellos intenta iniciar la conversación, el interlocutor objeta e indica que espere a la presencia del señor. Después de un breve intervalo, el Rey Cadwy y su esposa llegan. El chambelán hace señas a los caballeros para que se adelanten y los presenta a la corte del rey. Una vez se han completado las presentaciones, el rey habla.

—Señores, humildemente os doy la bienvenida. Sed bienvenidos a mi hogar y a toda la hospitalidad que pueda proporcionaros, por pobre que pueda ser. Por favor, sentaos en nuestra mesa y compartid la comida con nosotros. Fraile Cynwal, os doy la bienvenida y os ruego que pidáis las bendiciones de Dios para la comida.

El fraile Cynwal entona algunos rezos en latín y la reina proclama en voz alta «¡Amén!» al final.

La comida empieza y se desarrolla con fluidez durante un tiempo. Si alguno de los caballeros intenta preguntar a sus anfitriones sobre las extrañas historias que pueden haber oído, pídeles que tiren los dados de la siguiente forma.

Cortesía. Éxito = te das cuenta de que la mesa de la cena en el Gran Salón puede no ser el lugar más apropiado para realizar tales interrogativas. Si los caballeros jugadores persisten, el rey y la reina evitan educadamente cualquier respuesta seria y cada caballero implicado gana una marca de Temerario.

La comida continúa en paz. Hacia la mitad, pídele a cada caballero que tire los dados como se indica a continuación.

Percepción. Éxito = oyes un lamento agudo y lejano.

Después de un rato no se necesitan tiradas de Percepción, ya que los gemidos aumentan en volumen hasta convertirse en un chillido quejumbroso de frustración que hace que el salón del banquete se quede en silencio. Después de un rato, los lamentos

cesan y la reina se marcha del salón sollozando. El rey se queda callado un momento, pero con una apariencia de desesperación tal que rompería el corazón del caballero más fuerte. Entonces se excusa educadamente y también se marcha.

Cortesía u Hospitalidad. Éxito = sabes que sería inapropiado preguntarle a cualquiera qué es lo que sucede si el rey es reticente a sacar el tema. Sin embargo, en nombre de la hospitalidad, sabes que puedes pedirle una concesión a tu anfitrión.

Si alguno de los caballeros aprovecha esta oportunidad para conseguir la concesión, el rey responde, antes de marcharse, que si está en poder de concedérsela, lo hará. El personaje puede ofrecerle su ayuda al rey, sin importar qué precio pueda tener para el caballero (las tiradas de Oratoria también podrían ser apropiadas en este caso).

La clave aquí es que el caballero debe utilizar su Hospitalidad o su Honor como medios para ganarse la confianza del rey. Si los personajes dejan que el rey abandone el salón sin interpellarlo de algún modo, el chambelán puede concertar una audiencia fácilmente.

La siguiente escena asume que el rey ha decidido revelar la causa de la tristeza que envuelve el lugar, sin importar cuál sea la razón.

CHRISTINA ROSSETTI: EL MERCADO DE LOS DUENDES

El mercado de los duendes es producto del Romanticismo, un movimiento artístico y literario del siglo XIX. Este mismo movimiento produjo *Idilios del rey* de Tennyson y el tratamiento prerrafaelista de la temática artúrica y medieval. De hecho, Christina era la hermana de Gabriel Rossetti, uno de los principales seguidores del movimiento.

El propio poema parece derivar más bien de las baladas inglesas y los *marchen* alemanes que de cualquier material artúrico (aunque hay leyendas de mercados de seres feéricos y hadas en Somerset) y presenta una interesante inversión de la temática típica del rescate.

En el topos típico, una mujer o una muchacha (y, por supuesto, a menudo ambos términos son sinónimos en este tipo de relatos) es rescatada de una adversidad por una figura autoritaria, normalmente un pretendiente, pero muchas veces por los padres. Esto representa la estabilidad que ofrecen instituciones tales como el matrimonio y la familia. En *El mercado de los duendes* es una mujer quien rescata a la protagonista. Debido a esto y a ciertas líneas del texto, la crítica ha reivindicado interpretaciones lésbicas de este poema.

Tales interpretaciones es mejor dejarlas al lector. Sin embargo, es verdad que en esta adaptación para **Pen-dragón** son hombres (los caballeros jugadores) quienes realizan el rescate. El director de juego puede desear ser más fiel al texto de Rossetti y permitir a las damiselas que se embarquen en la aventura: hay muchas formas de sustituir la lucha que se presenta aquí por un conflicto que no sea marcial. Estas podrían incluir pruebas de Industria, pruebas basadas en rasgos y pasiones personales o en engaños o burlas.

LA DESVENTURADA VÍCTIMA

El rey lleva a los caballeros a una torre solitaria en los jardines de su fortaleza. Está cerrada y saca una llave que lleva colgada al cuello y abre la puerta. Sin hablar, hace señas a los caballeros para que entren y suban un tramo de escaleras.

En la habitación que hay en lo alto de la torre se encuentra una triste escena. Hay una cama larga, tapada con colchas. La persona que ocupa la cama está oculta al principio, pero ves que la reina y una única sirvienta, que acarician cariñosamente al paciente con suaves tejidos de algodón mojados en agua caliente con especias, están cuidando del individuo. El rey se acerca a la cama y retira las colchas, revelando una anciana que solloza en silencio. Tiene el pelo salpicado con plateados mechones grises y el arruinado rostro lleno de lágrimas. La mujer debió de haber sido hermosa una vez.

El rey no responde ninguna pregunta y hace gestos para que se queden en silencio con un dedo rápido en los labios. Deja una mano en el hombro de la sirvienta y se va de la habitación con ella, haciendo señas a los caballeros para que los sigan. En la parte de abajo de la torre, se detiene y espera a que los caballeros se reúnan a su alrededor. Luego habla:

—Sabed, señores caballeros, que nunca hubiera cargado a un invitado con un relato como el mío si no hubierais insistido. Aun así, estoy complacido, pues la tristeza que se cierne sobre mi familia es grande y doy la bienvenida a la oportunidad de liberar mi alma. La muchacha que se encuentra en la torre no es otra que mi hija, aún no tiene 17 veranos de edad. Juro que esta es la verdad del asunto. No hace ni dos meses era como cualquier joven de su edad, alegre y amable. Entonces, una terrible maldición se cernió sobre ella, reduciéndola a la condición que habéis visto. Su sirvienta estaba allí entonces y puede contaros más. Adelante, muchacha.

La sirvienta tiembla al principio, pero luego explica poco a poco la historia.

—Nobles señores, Alene es la mejor de las señoras, gentil y dulce, tanto que no podía denegarle nada, así que me culpo a mí misma por todo lo que sigue. Estábamos en la campiña cercana, recogiendo flores silvestres para engalanar la fortaleza, cuando escuchamos los gritos del Mercado de los Duendes en la distancia:

Rica frutita del huerto, ¡compre, compren!

Dulces al gusto, bellas al ojo, ¡compre!

— Ninguna he de comprar — dije yo, mas Alene exclamó:

— ¡Veré a los duendes y la fruta de la que alardean!

— No, señorita — respondí —,

no debemos mirar a los duendes,

Su fruta no habemos de comprar.

¿Quién sabe qué suelo alimentará sus raíces?

»Pero ella no hizo caso de ninguna de mis advertencias y salió corriendo entre los árboles. La seguí, lo hice, pero encontrarla no pude, aunque fueron muchas las horas que busqué. Al fin, en la hora más oscura de la noche, volvió de esos bos-

ques siniestros, con manchas en las mejillas y en el canesú, y dijo: «Nunca había probado nada igual. Volveré mañana y compartiré más de sus frutas». No dijo nada más, no en todo el día, hasta la tarde siguiente, cuando empezó a llorar. No podía ver o escuchar más a los duendes, ni en ninguna noche posterior, aunque yo podía oírlos, con sus risas burlonas, en la oscuridad.

El rey continúa:

—Y así ha sido desde esa noche. Nuestra hija envejece cada semana un año y todavía llora por la fruta de los duendes. Los sacerdotes dicen que ha sido encantada por esos diablos y que ha perdido su alma. No temo a ninguna espada o lanza, a ninguna hacha o flecha, pero temo a esto con todo mi corazón.

Cultura Feérica. Éxito = el relato parece verídico. Crítico = se debe rescatar el alma de Alene o morirá pronto.

Si alguno de los caballeros desea hacerlo en este momento, infórmale de que pueden hacer una tirada de una pasión de Amor Cortés (Alene) a 3d6+6.

Puck

A la mañana siguiente, cuando los caballeros se marchan, se les ha dado instrucciones sobre el supuesto sendero que tomó Lady Alene cuando se encaminó al Mercado de los Duendes. Hacia mediodía llegan al pequeño valle en el que Alene y su sirvienta recogieron flores silvestres.

Mientras viajan por el valle del que habló la sirvienta de Alene, pasan junto a un campesino que se encuentra sobre un tocón en medio del campo. Su jubón y sus medias son de color verde brillante y lleva un sombrero rojo con una única pluma larga, colocada de forma desenfadada.

Cultura Popular +10. Éxito = ¡esas prendas son demasiado buenas para un campesino!

Este ve a los caballeros jugadores, bosteza y los saluda de la siguiente manera:

—¡Tengan un buen día, mis más nobles señores! ¿Por qué viajáis por estas solitarias colinas a esta impía hora de la mañana?

Cultura Popular y Enérgico. Éxito en ambas = reconoces a este tipo de inmediato por lo que es: ¡probablemente el campesino descaradamente más vago que nunca hayas tenido la oportunidad de contemplar! Una rápida patada en el culo, que lo lance en la dirección de algún trabajo honesto, es lo que necesita.

Secreto: El campesino es en realidad Puck. En este momento desea aconsejar y manipular a los caballeros para que se enfrenten a los duendes y luego viajen a la Feria de los Bosques, todo sin que él revele sus intenciones en estos asuntos. Puck adopta los modales de un vagabundo inútil. Asegura que su nombre es Robin y su profesión es la de contar historias.

*La chismosa y la sabia anciana,
el sastre y el corcel bien nutrido
saben que soy justo y buen hombre.*

*Llamadme Robin, os lo permito,
mi madre no dio con mejor nombre.
Canciones y cuentos pagan lecho y guisos,
los amables extraños me abren puertas mil,
muchos mi sabiduría han compartido,
si gustáis, con vos también podría compartir.*

Si se le pregunta por la naturaleza o dirección del Mercado de los Duendes, cuenta lo siguiente:

— Con certeza he escuchado sobre ese extraño mercado, señores caballeros, y por unos pocos peniques podría incluso enseñaros el camino. Pero debo informaros, señores, de que he oído que se vende fruta extraña ahí, la cual es mejor no probar. Peor, el mercado está cerca de la Feria de los Bosques, que es un lugar de la Buena Gente y nunca es sabio inmiscuirse en sus asuntos...

Cultura Popular. Éxito = esta precaución de Robin es sabia, aunque quizás sea imposible de seguir si hay que salvar a Alene.

Entonces conduce a los caballeros a través del bosque hacia el mercado.

EL MERCADO DE LOS DUENDES

Después de un tiempo, cuando los últimos rayos de sol se han extinguido pero el propio cielo sigue iluminado, los caballeros empiezan a escuchar a lo lejos el grito: «Venid y comprad las frutas de nuestro huerto, ¡comprad, comprad!». Si avanzan, una extraña escena se alza ante ellos: en un pequeño claro junto a un riachuelo, los «duendes» comercian.

Son goblins y *hobgoblins* que llevan voluminosas capas y grandes sombreros de ala que cubren la mayoría de sus rasgos además de sus desaliñadas garras, alguna cola ocasional y sus diferentes caras. Y hay diversidad de caras: de gatos y ratas, de ardillas y cuervos, de hurones y loros y una amplia variedad entre unos extremos y otros.

Aquí está la fruta. Melocotones y peras, manzanas y naranjas, fresas y granadas abundantes y buenas (lee el poema aquí si es apropiado). Los duendes corren de un lado para otro con bandejas de oro y copas de plata llenas a rebosar con su fruta. «¡Comprad, comprad!», chillan mientras dan vueltas alrededor de los caballeros como los niños mendigos de Londres. «¡Comprad, comprad!».

La siguiente sección es una guía paso a paso sobre las mecánicas de juego necesarias para simular la tentación de los caballeros. Sin embargo, cuando juegues esta escena, no les pidas que tiren directamente. En su lugar, detente un tiempo en los duendes y dales a los jugadores la oportunidad de interpretar las tentaciones (y las reservas asociadas).

MECÁNICA

Los caballeros pueden hacer tiradas de pasión para conseguir modificadores para las marcas de Frugal/Sibarita. Sin embargo, la pasión invocada debe ser razonable en el contexto de la situación: Amor Cortés (Alene) realmente sería apropiada, igual que lo sería Hospitalidad (para cumplir una misión conseguida a través de una concesión de hospitalidad) si los jugadores la han invocado antes en el escenario.

Un caballero que saque un éxito en su tirada de Frugal puede intentar persuadir a un caballero compañero de que rechace la fruta mediante una tirada de Oratoria. Si tiene éxito, entonces el caballero al que ha convencido consigue una segunda tirada de Frugal.

Una tirada con éxito de Cultura Feérica revela que comer la fruta es una Mala Idea. Esto hace que el caballero gane un modificador reflexivo de +5/-5 en su tirada de rasgo (+5 para Frugal, -5 para Sibarita).

En este momento pídeles a los jugadores que hagan tiradas de Frugal/Sibarita. Si la tirada de Frugal es un crítico, o si es un éxito y la tirada de Sibarita es un fallo, el personaje recuerda todas las advertencias y la fruta no lo tienta. Si la tirada de Sibarita es un crítico o si la tirada de Sibarita es un éxito y la de Frugal es un fallo, la fruta es más tentadora de lo que creía y come.

RESULTADOS

Si cualquiera de los caballeros sucumbe a su tentación y empiezan a comer la fruta, ocurren las siguientes consecuencias. Al principio, el caballero en cuestión se atiborra de fruta, consumiéndola por encima de todo lo demás. Después de varias horas de bacanal deleite, los duendes se van, llevándose su fruta (si queda alguna).

A partir de este momento la víctima debe hacer una tirada de Envejecimiento cada semana y su valor de Perezoso se incrementa en 5 (y, por tanto, su valor de Enérgico disminuye 5). Además, la víctima gana un rasgo dirigido Sibarita (fruta duende) +20. Es un tormento sin fin, ya que la víctima nunca podrá percibir o interactuar con el mercado de nuevo de ningún modo.

Para curar a una víctima, es necesario encontrar el Mercado de los Duendes una noche diferente y pedir comprar alguna fruta sin comerla. Los goblins se mueven en multitud, como se describe más adelante. Sin embargo, si el posible salvador es capaz de mantener la fruta, o incluso su zumo, puede entregársela a la víctima, quien debe comerla. Esto rompe el conjuro y el alma de la víctima vuelve a su legítimo dueño, restaurando su salud completamente (normalmente este sería el caso de Lady Alene, si no fuera por la intromisión de Puck).

Los caballeros jugadores pueden confundirse por el lenguaje ambiguo de los duendes y empezar a preguntarse cómo descubrir dónde se encuentra el alma de Lady Alene.

Cultura Feérica. Éxito = te das cuenta de que hay que enfrentarse a los duendes directamente, preguntándoles sin rodeos sobre el paradero del alma de Lady Alene, si quieren conseguir algo.

Una tirada con éxito de Valiente o de Oratoria puede ser necesaria para conseguir la atención de los duendes.

Una vez preguntan por el alma de Lady Alene, los duendes se quedan en silencio. Si al menos un caballero ha comido alguna fruta, los duendes les indican felizmente la información necesaria, como se explica más adelante. Si ninguno ha probado la fruta, entonces los duendes montan en cólera y empiezan a moverse en multitud hacia los caballeros (ver a continuación).

DUENDES

En general, puede que las estadísticas no sean necesarias, ya que los duendes mercaderes pueden matarse de un golpe, pero nunca se sabe. En gran número, sin embargo, pueden ser un peligro, incluso para un caballero armado.

Ten en cuenta que estas estadísticas no son las mismas que las del goblin, que se encuentran en el Apéndice 1. Si el director de juego lo desea, puede utilizar esas para representar a los duendes campeones o duendes individuales.

Gloria ganada 75 por multitud (ver a continuación); TAM 5, DES 20, FUE 5, CON 8, APA 1d6+2; Velocidad 3; Armadura 0; Inconsciente 4; Herida Grave 8; Derribo 5; Puntos de Golpe 13; Velocidad de Curación 1; Daño 2d6.

Habilidades de combate: Morder 5 (–1d6), Presa 5.

Habilidades significativas: Vista Feérica 10.

Pasiones significativas: Odio (hadas de la Corte Luminosa) 10, Miedo (hierro) 30.

Maldiciones feéricas: Hierro (veneno) 150.

Moverse en multitud: Los duendes pueden lanzarse sobre un enemigo en grupos de 6 o más para morderlo y arañarlo salvajemente con sus garras. Trata a la multitud como una única criatura con una habilidad de Presa 5. Si esta tirada de Presa gana un combate, la multitud inflige 1d6 puntos de daño a la víctima (este daño ignora la armadura normal, pero no la protección mágica), quien a partir de ese momento sufre un modificador de –5 a todas las tiradas de combate hasta que la multitud se disperse.

Cada golpe con éxito de un arma mata automáticamente a uno de los duendes. Cuando haya 5 o menos goblins, la multitud se dispersa. Una multitud solo puede atacar a un único objetivo del tamaño de un humano.

Una única multitud está compuesta por 1d6+6 duendes.

INTERROGATORIOS

Una vez se haya dispersado cualquier multitud de duendes, el resto chillará de frustración e intenta desaparecer en el bosque. Insiste en el hecho de que todos están huyendo, especialmente si todavía no han descubierto nada sobre el alma de Alene.

Un caballero jugador debería agarrar a uno de los duendes utilizando la táctica Presa. Todavía quedan suficientes duendes en la ronda después de que empiecen a correr para que cada jugador elija un objetivo. En las rondas siguientes, todavía pueden fijar un objetivo si hacen una tirada de DES sin modificar por la armadura.

Cuando se atrapa o se somete a un duende, se le puede amenazar o convencer para que revele lo que le pasó al alma de Lady Alene. A continuación tienes un ejemplo de una conversación de este tipo.

—Ahora, diablillo con orejas de conejo, ¡dime lo que le habéis hecho al alma de Lady Alene!

—¿Qué? ¿El alma de una dama? ¡No he visto nada parecido por aquí!

¡Plas!

—¡Oooh! No tienes que hacer eso, ¿sabes? Te diré todo lo que desees, sí, lo haré. Un gran extraño, todo cubierto con una capa, nos entregó dulces a cambio de las almas. ¡Tenía grandes ojos rojos brillantes y dijo que era de la feria!

Si los caballeros capturan a más de un duende, puede ser muy divertido, ya que se acusarán los unos a los otros de traición y otras violaciones del Código Duende. Juega con esto todo lo que quieras. Ahora es un buen momento para que los caballeros hagan preguntas a «Robin» sobre la Feria de los Bosques, asumiendo que no lo hayan hecho ya.

La respuesta de Robin es la siguiente:

—Sí, se conoce como la Feria de los Bosques. Es un lugar de la Buena Gente, según me han dicho. Los cantantes y los juglares aseguran que es una feria fabulosa, con muchas casetas extrañas donde se venden artículos de lugares tan lejanos como Arabia y Catay. Se dice que hay un torneo eterno, donde los héroes de la antigüedad se batían en duelo con las huestes del Reino de las Hadas. También se dice que para que un mortal entre se requiere ser muy bravo o muy loco, lo cual puede ser uno y lo mismo.

Robin rechaza acompañar a los caballeros si deciden visitar la feria:

—Es un lugar para héroes y grandes señores, no para alguien como yo.

Si lo obligan a ir de algún modo, se escabulle cuando los caballeros se están enfrentando al Mariscal de la Feria.

LA FERIA DE LOS BOSQUES

Hay un sendero que conduce desde el claro de los duendes a la feria. Se necesita una tirada de Cazar para encontrarlo si no tienen algún duende prisionero que les indique el camino.

Percepción. Éxito = mientras viajas por el sendero, te das cuenta de que tus sentidos se han afinado. Los colores, incluso en la cercana oscuridad del bosque, se han vuelto más intensos. Los propios bosques parecen haberse vuelto más silenciosos, lo que parece amplificar los sonidos que hacen tus compañeros. Al inspirar profundamente, los olores locales (tierra, musgo y madera podrida) se vuelven tan fuertes como el incienso que se utiliza para enmascarar los nauseabundos olores en la fortaleza de tu señor. Los animales del bosque parecen haberse desvanecido. Tira a continuación.

Cultura Feérica. Éxito = te das cuenta de que estás entrando en el Reino de las Hadas. Esto es extremadamente peligroso, ya que no has sido invitado. Si continúas, tu destino puede ser peor que la muerte.

Ha anochecido lo suficiente para que las estrellas asomen con disimulo entre las ramas de los árboles. Al final del sendero aparece una luz y, si los caballeros avanzan, ven lo siguiente: al pasar por un hueco entre los árboles se encuentra un gran salón, cuyos pilares son de roble, fresno y saúco. Los árboles se elevan 100 pies de altura y forman un follaje que parece tan sólido como cualquier techo construido por manos mortales. Hay antorchas y braseros en candelabros de oro, que se reflejan sobre la hierba cubierta de rocío, por

lo que toda la escena está bien iluminada, como si el día se reflejara en el salón.

En la parte más alejada del salón, hay una liza de torneo, rodeada por gradas en las que espectadores vestidos con trajes de colores alegres animan las proezas de combate de los caballeros que justan. Más cerca, hay casetas extravagantes donde los mercaderes de todas partes del mundo comercian con magníficas sedas, joyas y piedras preciosas, estatuas y pinturas, libros ilustrados y todo tipo de tesoros mundanos. Pero estas no son las visiones más sorprendentes. Sus habitantes son más asombrosos. Ninguno de ellos parece ser humano.

Algunos son orgullosos señores de la Corte Oscura, todos con capas de sombra y niebla. Hay otros con capas recortadas en vegetación, caras de corteza ennegrecida, finos brazos como ramas jóvenes, manos amplias y planas como hojas. Hay mujeres (si se les puede llamar eso) que parecen tener 16 años, pero con ojos lascivos que prometen mucho deleite antiguo y sabio. Hay troles sombríos, con pieles moteadas de gris y negro, cuyos ojos pequeños y brillantes lo recorren todo ansiosos, como si estuvieran acechando una presa entre las casetas.

Entonces, como al unísono de una nota inaudible, la mirada de todos los presentes se vuelve como si fueran uno solo hacia los caballeros jugadores. Todo se queda en silencio.

Valiente. Fallo = te quedas helado en el lugar, temblando e indefenso hasta que el Mariscal de la Feria haya hablado (ver a continuación). Pifia = te marchas hacia el bosque y huyes de forma poco noble. Ganas una pasión de Miedo (lugares feéricos) a 2d6+3.

Si algún caballero huye y no se le agarra y fuerza a quedarse, está Fuera de la Historia.

EL MARISCAL DE LA FERIA

Una vez que los caballeros se han tranquilizado, tres figuras se separan de la multitud y avanzan hacia los caballeros. Dos no parecen más que *sprites* desgraciados, pequeños y perversos. Pero conforme se acercan, sus cuerpos empiezan a crecer y a alargarse. Su piel se rompe y revela un tejido rosa y elástico muy ajustado, como las bandas de la armadura de un caballero.

Cultura Feérica. Éxito = son *spriggans*, muy peligrosos. Pifia = bah, ¡estas criaturas no son más que criaturas de Ilusión!

Para cuando los *spriggans* hayan alcanzado a los caballeros jugadores, su estatura excede los 12 pies. Entre ellos se encuentra uno de los luchadores más magníficos que los caballeros han visto nunca. Seis pies de altura mide, enfundado en una reluciente armadura gris. Las suyas son extremidades que han pisado campos de batalla y esgrimido grandes armas. Las figuras de su escudo son casi todos los ingenios de guerra sobre un campo rojo sangre. Sus ojos son como los de un halcón que acecha a su presa. En sus labios se dibuja una sonrisa mientras habla:

*Ni por muchas lunas, ni por muchos días
presenciamos lo que vemos ahora,
pues nadie ha demostrado tal valentía*

*sin cultura, sin heraldo, sin corona.
No importa qué motivo os ha encaminado,
no os retiréis cuando el destino se trunque.
Más habéis venido a este brezal pagano,
marchaos: no esperéis nada de un embuste.
Aun si persistís en continuar la marcha,
mi acertijo debéis responder con verdad,
salvo que para aquí entrar concesión tengáis,
y por siempre lo vais a lamentar.*

En este punto, el mariscal recita su acertijo:

—Tengo una cosa que me es muy preciada, larga, mortal y verdadera, aún mucho más valiosa cuando se quiebra.

¿Qué es?

La respuesta es, por supuesto, «una lanza rota contra un enemigo». Aunque no es necesario que se diga esta respuesta exacta, sí lo es que esté en la línea de «una lanza rota».

Juegos -5. Éxito = una lanza puede ser la respuesta adecuada, pero la verdadera respuesta puede ser más complicada que eso. Crítico = la respuesta es «una lanza quebrada».

Si la respuesta es correcta, el mariscal responde con una sonrisa:

—Eso es exactamente lo que tenemos. Podéis pasar libremente, ya que somos el Mariscal de la Feria. —Sin embargo, no responderá otras preguntas.

Si la respuesta es incorrecta parcial o totalmente, responde de la siguiente manera:

—Eso es una respuesta falsa y no os debemos la verdadera. Por ello nos debéis a nosotros un servicio ahora y lo tendremos en breve. Presentad a nuestro heraldo a uno de los vuestros en nuestro campo de torneo, donde practicaré algo más que la cháchara.

Si los personajes objetan a este tratamiento, el mariscal responde a sus preocupaciones.

*Habéis venido aquí sin nuestro consentimiento
y debéis comportaros como dictemos,
si no, solo seréis villanos meros.
Discutir no os será de ninguna utilidad,
no se dirá que no hacemos acciones justas,
pues ¿no somos el Mariscal de la Justa?*

Si los caballeros deciden luchar en este momento, pídeles que hagan tiradas de Prudente. El éxito indica que el caballero en cuestión se da cuenta de que tiene a un caballero feérico poderoso y dos *spriggans* enfrente de él. Además, casi cualquier habitante del Reino de las Hadas está actualmente a la entera disposición del mariscal.

Sin embargo, al haber sido advertidos, si los jugadores todavía desean pelear, el director de juego está en todo su derecho de matarlos. Finalmente la historia les llegará a los herederos o hijos del caballero, que ganarán una pasión de Miedo (Reino de las Hadas) a 3d6+6.

En cualquier caso, el mariscal se va sin responder a ninguna pregunta más a los caballeros.

EL TORNEO ETERNO

Juega este encuentro solo si el mariscal ha obligado a un caballero a entrar en el torneo o si uno de los caballeros insiste en unirse por su propia y libre voluntad. En resumen, el torneo (realmente solo desafíos individuales y nada más) es una trampa para mortales.

El daño sufrido no se puede curar por medios mortales. Solo la magia poderosa puede curar las heridas sufridas aquí. Esto puede variar desde una poción curativa hasta un milagro cristiano, ambos fuera de los límites de este escenario.

Además, no hay tiempo para descansar y curarse entre los desafíos. Esto significa, con casi toda certeza, que un caballero herido acabará sucumbiendo ante algún oponente y morirá. Una vez fallecido, el alma de un caballero estará atrapada por siempre en el torneo y no podrá alcanzar su justa recompensa. Si un caballero demuestra ser Clemente antes del primer combate, puede ser capaz de conocer la verdadera naturaleza del evento e idear un modo de salir. Esto se detalla más adelante.

Mientras el caballero avanza hacia la liza de torneo, una figura de vivos colores se le acerca. La figura es un Bufón, flagrantemente vestido según la costumbre tradicional de su profesión. Pero este Bufón es aún más estafalario que otros de sus camaradas que haya visto, pues tiene orejas y rabo de asno. Cuando se acerca lo suficiente para que el caballero pueda escuchar las campanas de los cascabeles que cuelgan de los tres picos de su gorro, empieza a hablar.

—¡Bienvenido, valiente señor! ¡Hay sitio para muchos en la Justa de la Feria! Si fuerais tan amable de acampar aquí, inmediatamente iré a buscaros un escudero para que os asista durante el torneo. —Entonces se marcha.

Los competidores son muy variados, aunque la mayoría parecen humanos, están vestidos con una variedad de atuendos estafalarios, la mayoría de los cuales parecen muy viejos. Se ven yelmos cerrados de estilo griego que comparten el campo con yelmos romanos abiertos con penacho. Un extraño conjunto de malla y metal compite contra crudos pelajes por llamar la atención. Hay incluso hombres negros ataviados con tan solo mera pintura y plumas, ¡como una especie de picto de las antipodas!

Algunas de las gentes del Reino de las Hadas también están aquí, quietos como estatuas antiguas, contemplando desde arriba a la humanidad allí reunida como si estuvieran en un juicio.

Mientras el caballero jugador empieza a calibrar a sus competidores, sus ojos presencian un triste espectáculo. Un enano feo, con la espalda torcida por años de trabajo, está corriendo a un pabellón no muy lejos. Va cargado con una armadura pulida y brillante y jadea y resopla como si llegara tarde a una tarea. Uno de los caballeros que también ha acampado ahí estira una pierna y le pone la zancadilla, provocando que la pobre criatura (y la armadura) caiga de bruces en el fango. En ese instante, otro caballero avanza desde la tienda a la que evidentemente se dirigía el enano y empieza a ponerse rojo de rabia. Sin esperar a que el manchado sirviente se excuse, el cruel guerrero toma un látigo y empieza a golpear al enano despiadadamente, para entretenimiento de los caballeros que los rodean.

ULAH, EL ENANO ESCUDERO

Ulah, si el director de juego lo desea, puede acompañar a un caballero jugador el resto del escenario o incluso fuera de la Feria de los Bosques. Si se elige esta opción, el enano sirve fielmente hasta que el caballero jugador lo trate con crueldad, el caballero jugador muera o hasta que se levante el Encantamiento de Britania.

Ulah es un enano de 3 pies de altura, no muy agradable a la vista, con la parte superior de la cabeza calva, una barba desaliñada y espesas cejas.

Ulah actuará como un escudero, pero nunca se involucrará en combate. No obstante, es valiente y leal.

Ulah el Enano: Edad 30*; Primeros Auxilios 15; Batalla 15; Equitación 5; Torneo 15.

Rasgos significativos: Valiente 15.

Pasiones significativas: Lealtad (el caballero jugador) 15.

* En realidad, Ulah es mucho mayor, pero hace todas las tiradas de Escudero como si tuviera 30 años, lo que significa que saca un crítico con un 10 o más.

Clemente. Éxito = te sientes impelido a intervenir de algún modo. Simplemente indicar tu opinión es suficiente para ganarte la siguiente respuesta del caballero.

—Si os sentís protector, mortal, ¡entonces debéis tenerlo como escudero!

El enano está muy agradecido al caballero y se humilla ofreciéndose a darle importante ayuda si el caballero lo toma. Ulah, como se llama el enano, cumple su promesa con destreza mientras le informa al caballero de lo que realmente ocurre aquí.

—¡Mi señor, para los mortales este torneo no es más que una trampa! Ninguna de las heridas que se reciben aquí sana nunca y no hay descanso para curar las heridas que recibes entre los enfrentamientos. —Ulah, con los ojos ocultos tras las pobladas cejas, te mira fijamente con intensidad durante un momento—. Si morís durante el torneo, vuestra alma será condenada a quedarse aquí. ¡Os lo suplico, buen señor, descubrid un medio por el que podáis abandonar este horrible lugar!

En este momento se abren un par de opciones para el caballero en cuestión.

- ✦ Participar en el torneo sin reserva. A continuación encontrarás una lista de oponentes y varias notas sobre ellos. Algunos de estos oponentes son del Reino de las Hadas, mientras que otros son guerreros de historias y leyendas. Si lo deseas, cualquier caballero jugador o personaje no jugador que haya desaparecido en el Reino de las Hadas bien puede estar aquí.
- ✦ Retirarse del torneo. Esto se puede intentar en cualquier momento después de que Ulah el Enano le explique al caballero jugador la verdadera naturaleza de la competición. Los caballeros oponentes pueden intentar insultar su Honor (para asegurarse de que acepta) con insultos

y acusaciones de cobardía. Si esto no consigue convencer al caballero jugador de que se quede, el Bufón llega y le recuerda al caballero en cuestión el juramento que le hizo al Mariscal de la Feria. Si el caballero sigue negándose, el Bufón se «monta» en el caballero y cabalga sobre él por la feria, declarando en voz alta su cobardía. El caballero en cuestión pierde 3 puntos de Honor. Si el caballero intenta resistirse a este tratamiento, el Bufón utiliza Ilusión para imponerle su voluntad.

- + Pedir a los oponentes que luchen hasta ser derribados o a primer golpe, en lugar de a primera sangre o a muerte. Si al jugador no se le ocurre ninguna de estas opciones, una tirada de Torneo exitosa le permite recordarlo, si al director de juego le parece bien. Para convencer a sus contrincantes de que acepten esta opción, enfrenta el Honor del caballero jugador contra el del oponente. Un éxito por parte del caballero jugador indica que el oponente acepta a regañadientes los términos; si no, el oponente lucha como se indica.
- + Si el caballero jugador puede concebir cualquier otra estratagema para escapar o para eludir los enfrentamientos que juzgues aceptable, definitivamente deberías considerarlo.

OPONENTES DE MUESTRA

¡Ninguno de estos oponentes utiliza armas embotadas! Si el caballero jugador saca a relucir este hecho, los oponentes se ríen de él e intentan provocar su Honor (para asegurarse de que acepta) a través de acusaciones de cobardía.

Si el caballero jugador se queja de que debe tener tiempo para descansar o curarse, los caballeros se ríen y dicen que ellos no necesitan descansar, así que ¿por qué debería hacerlo él? Como puedes ver, luchar simplemente no es una opción realista. En el improbable caso de que un caballero gane el torneo, gana 100 de Gloria, además de cualquier gloria ganada por vencer a los misteriosos caballeros.

Si un caballero pierde cualquiera de los combates, asumiendo que no esté muerto, escapa de un destino terrible, pero sus heridas nunca se curan, como se indicó con anterioridad. Si un caballero muere durante el desarrollo del torneo, describe la siguiente escena a sus compañeros:

Mientras la sangre de vuestro camarada caído se derrama por la liza y un último gemido moribundo surge de sus pálidos labios, el vencedor lanza un agudo grito de guerra en el cielo nocturno. Como si respondiera, ¡vuestro camarada se pone en pie! Su mirada se encuentra con vosotros un momento antes de darse la vuelta y marcharse hacia el otro lado de la liza, donde otros hombres, también pálidos y sin voz, le dan la bienvenida frente a un pabellón negro. El Bufón que habéis visto antes se acerca y os habla un momento.

—Miedo no tengáis, banda de leales, ya que el que ha caído luchará otro día. Y otro, y otro, y otro...

Su voz se pierde en un chasquido horroroso y se adentra en la noche bailando.

LEUCAS

Este joven guerrero griego va equipado a la antigua usanza de su pueblo, con armadura hoplita y armado con espada y lanza. Utiliza primero la lanza, y cambia a la espada solo si se le rompe la lanza. Lucha a pie y espera que su oponente haga lo mismo. Desafía a su oponente a combatir hasta primera sangre.

Si se ve frustrado o intimidado, Leucas tira Falso contra el Honesto del oponente. Éxito = el astuto griego pill a su oponente con la guardia baja tirándole arena a los ojos. Leucas recibe un modificador reflexivo de +10/-10 para la siguiente ronda. Fallo = te echas a un lado ágilmente y puedes intentar ahora inspirar tu pasión de Honor por sufrir un truco tan ruin.

Desafío: «¡Saludos, señor caballero! ¿Sois pariente de Aquiles o un vástago de la Casa de Atreides? ¿No? ¡Entonces no podéis esperar derrotarme!».

Gloria ganada 150/15; TAM 14, DES 12, FUE 12, CON 14, APA 16; Velocidad 4, Armadura 8 + escudo (8); Inconsciente 7, Herida Grave 14; Derribo 14, Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6; Gloria 2100.

Habilidades de combate: Daga 15, Espada 13, Lanza 16; Batalla 16.

Habilidades significativas: Cortesía 14, Percepción 12, Torneo 12.

Rasgos significativos: Falso 16, Orgulloso 18, Valiente 15.

Pasiones significativas: Honor 10.

LICIUS

Este joven tribuno, un caballero romano que ha visto mundo, lleva dos jabalinas que arroja sobre el caballo del caballero jugador si va montado. Después utiliza su *gladius* (utiliza la habilidad de Daga), luchando hasta primera sangre.

Desafío: «¡Habéis pecado contra el pueblo y el senado de Roma! —Lanza el estandarte a los pies del caballero retado—. ¡Preparaos para enfrentaros a vuestro destino!».

Gloria ganada 150/50; TAM 14, DES 11, FUE 14, CON 14, APA 13; Velocidad 4; Armadura 10 + escudo (8); Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 2320.

Habilidades de combate: Daga 20, Espada 16, Jabalina 15; Batalla 15, Equitación 12.

Habilidades significativas: Percepción 14, Torneo 11.

Rasgos significativos: Orgulloso 18, Valiente 16.

Pasiones significativas: Honor 16.

CRACK

Este menudo caballero trol tiene la piel gris verdosa, sin pelo en el cuerpo e infernales orbes rojos por ojos. Más llamativas son su arma y su armadura, ya que lleva lo que obviamente son los restos robados de muchas armaduras de auténticos caballeros. Empuña una porra de dos manos de aspecto intimidante con púas en la cabeza.

Quizás sorprendentemente, este bruto lucha con honor, permitiendo tiempo para recoger las espadas caídas y similares. Sin embargo, solo lucha hasta la muerte.

Desafío: «¡Yeeeeaaaaaaaaarrrrrrrrrrrrrgh!».

Gloria ganada 150; TAM 23, DES 11, FUE 25, CON 25, APA 5; Velocidad 5; Armadura 14; Inconsciente 12; Herida Grave 25; Derribo 23; Puntos de Golpe 48; Velocidad de Curación 5; Daño 8d6; Gloria 3150.

Habilidades de combate: Porra con Pinchos 18.

Habilidades significativas: Percepción 16.

Rasgos significativos: Cruel 17, Temerario 14.

Pasiones significativas: Honor 16.

Modificador de Valiente: -5.

CORCHALAN

Este pesado e intrépido luchador es un poderoso guerrero de los antiguos *sídhe*, vestido con una panoplia pasada de moda, pero no por ello menos letal. Siempre lucha hasta la muerte.

Corchalan se monta en su caballo y lanza jabalinas a sus oponentes durante las cargas, que de hecho impactan antes de que tenga lugar la carga de la lanza. Durante la propia carga, intenta Esquivar, enfrentado su DES (con un modificador de -5 por la armadura) contra la habilidad de Lanza de Caballería de su oponente. Sin embargo, si se le golpea a pesar de todo, se cae del caballo.

Desafío: «¡Si no sois un guerrero de la Casa de la Rama Roja, rendíos ante mí ahora, ya que no podéis esperar ganar!».

Gloria ganada 200; TAM 18, DES 16, FUE 23, CON 20, APA 14; Velocidad 4; Armadura 10 + escudo (8); Inconsciente 10; Herida Grave 20; Derribo 18; Puntos de Golpe 38; Velocidad de Curación 4; Daño 7d6; Gloria 6070.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 23, Jabalina 21, Lanza 16, Lanza de Caballería 17; Batalla 15, Equitación 21.

Habilidades significativas: Cazar 15, Percepción 16, Torneo 13.

Rasgos significativos: Valiente 17.

Pasiones significativas: Honor 12.

Caballo: Caballo de batalla feérico (8d6, Velocidad 10).

Modificador de Valiente: +0.

LAS CASETAS DE LA FERIA

Hay un amplio número de casetas en la feria, quizás más de las que se pueden contar. Si los caballeros todavía tienen cautivo a uno de los duendes, pueden encontrar fácilmente la caseta del comerciante de almas (ver a continuación). Si no, deben registrar la feria de arriba abajo para encontrar la caseta apropiada. En este caso, utiliza el siguiente sistema para ver lo que encuentran mientras están explorando. Mientras buscan, pronto descubren que las monedas de las que disponen no son suficientes para comprar cualquiera de los objetos que se enumeran a continuación.

—¡Plata! ¿¡Oro!? ¡Nada de esa escoria mortal compra mis buenos bienes, señor!

—Entonces, mercader, ¿qué tomaréis a cambio de estos bienes?

—Veo por el peso de vuestra bolsa que tenéis un poco de bravura, señor. ¡Solo tres de esas monedas son necesarias para comprar mis bienes!

La feria solo acepta rasgos de personalidad y pasiones como moneda legal. Unas indicaciones sobre esto:

- ✦ Las bolsas de los caballeros se llenan misteriosamente con monedas por valor igual al rasgo o pasión en cuestión.
- ✦ Si los caballeros intentan regatear, advérteles de que esto se acerca peligrosamente a la Industria. Si persisten, resta un punto de Honor.
- ✦ Los rasgos de personalidad que se reducen de este modo hacen que su rasgo opuesto incremente la misma cantidad. Por ejemplo, si un caballero gasta 3 monedas de Valiente, su rasgo de Cobarde aumenta en tres, aumentando en déficit. Una pasión gastada sencillamente desaparece.
- ✦ Las pasiones valen mucho más que los rasgos de personalidad, del orden de 10 a 1. Sin embargo, ninguno de estos mercaderes «tiene cambio».
- ✦ En general, los mercaderes no están interesados en los rasgos «negativos» (esto es, los que están en el lado derecho de las barras de rasgos en la hoja de personaje). En esencia, cuanto más trata un caballero con los mercaderes, peor persona se vuelve.

LISTA DE EJEMPLO DE ARTÍCULO/PRECIO

- ✦ Espada con joyas incrustadas, por valor de 4 monedas de Indulgente.
- ✦ Sedas de colores de Samarcanda, por valor de 3 monedas de Enérgico.
- ✦ Vino de uvas de Hy-brasil, por valor de 3 monedas de Frugal.
- ✦ Delicada caja de cedro, con buenas cerraduras, grabada con escenas de la leyenda de Pandora, por valor de 2 monedas de Honesto.
- ✦ Tapiz, detallando las heroicas aventuras del caballero interesado, por valor de 3 monedas de Modesto.
- ✦ Cinturón de castidad enjoyado y grabado, por valor de 3 monedas de Confiado y 3 de Amor (esposa o amante).
- ✦ Bolsa con dibujos bordados que solo puede abrir el dueño, por valor de 3 monedas de Generoso.
- ✦ Poción de amor: quien la toma adquiere Amor Cortés (caballero jugador) de 3d6+3. Vale 3 monedas de Honesto y 5 monedas de Amor Cortés (persona que beberá la poción).
- ✦ Daga de plomo, que añade 1 punto a la habilidad de Daga por cada punto de Lealtad (señor) que se sacrifica cuando se use contra el señor feudal del caballero. Vale 6 monedas de Lealtad (señor).

Debes tener en cuenta que, como en la mayoría de los objetos de valor adquiridos en el Reino de las Hadas, todos estos tienen inconvenientes. Normalmente, aquellos que no tienen características obvias desagradables resultan ser paja y ramas cuando se sacan de la Feria de los Bosques.

Otros objetos que se consiguen aquí provocan que aquellos que los vean ganen una pasión de Envidia (el caballero jugador) de $3d6+3$. Esta pasión conduce a los que la poseen a actuar de formas que se oponen a sus inclinaciones normales si la pasión Envidia supera el rasgo normal o la pasión. Estas acciones pueden incluir el asesinato secreto, planear la ruina del caballero en cuestión u otros actos de felonía.

Se invita al director de juego a que invente lados negativos o maldiciones relacionados con objetos que se consigan aquí. Ninguno de estos tesoros debería conducir a un buen final.

EL COMERCIANTE DE ALMAS

Finalmente, los caballeros se tropiezan con el mercader que tiene el alma de Lady Alene. Este es realmente el Hobgoblin, Puck, disfrazado. Intenta ofrecer el alma cautiva a cambio del encanto de una diadema mágica que él mismo no puede recuperar.

Mientras los personajes recorren las casetas adornadas alegremente, empujando a los habitantes de otro mundo, una caseta particular llama su atención. Solo tiene expuestos cinco objetos, pero ¡qué objetos!

Hay un reloj, que da la hora y los minutos mientras uno se acerca. Cuando uno lo mira, un pequeño portal en la parte frontal del reloj se abre, permitiendo que un pequeño caballero de metal emerja y te amenace. Empuña una espada como una aguja y fanfarronea durante un momento, desafiando a todos los que se acercan. Luego se retira, con expresión sombría, a su pequeño hogar.

Reconocer -2. Éxito = recuerdas a este caballero, conocido por su temperamento salvaje. Desapareció hace unos años en una misión en un bosque encantado.

El siguiente objeto es un pequeño espejo de plata, obviamente diseñado para una mujer noble. Tiene hermosos grabados y el cristal es transparente. Si alguno de los caballeros mira su reflejo en este espejo, no se ve a sí mismo, sino a una mujer noble ajada pero aun así hermosa. No la reconoce.

También hay una marioneta, vestida y pintada como un gitano, cuyos hilos están liados a su alrededor como una atadura.

Percepción. Éxito = te das cuenta de que los ojos de la marioneta te siguen cuando te mueves.

Hay una elaborada jaula de oro, y dentro un pájaro cantor de espléndido plumaje que gorjea una agradable canción.

Componer o Cantar. Éxito = reconoces la canción, un lamento muy conocido por un amor perdido.

Por último, hay una escena en miniatura bajo un cristal. Parece ser un dormitorio con varias figuras alrededor de la cama. Las figuras y los muebles están contruidos con flores secas y otras plantas. Hay una rosa roja en la cama, que curiosamente no está descolorida como lo están el resto de flores. Este es el receptáculo del alma de Lady Alene.

Cuando los caballeros terminan de examinar las extrañas mercancías de la caseta, una figura emerge de la zona acortinada de la parte de atrás. Lleva ropas negras al estilo de un monje, con una capucha echada hacia delante, así que no se le puede ver la cara. Pero esto no es del todo infructuoso, ya que ven unos fieros ojos rojos en la oscuridad que es su rostro.

—Saludos, nobles caballeros. Soy el propietario.

Si los caballeros hacen preguntas sobre la escena bajo el cristal, responde:

—Tenéis buen ojo, mi señor. Esta es la mejor pieza de mi colección. La acabo de adquirir recientemente.

Si los caballeros intentan adquirir la escena con riqueza humana o con «moneda» de la feria, el propietario se ríe y declara lo siguiente:

—Mis señores, solo negocio en especie. ¿No tendréis algún tesoro de igual valor por el que cambiarlo?

Asumiendo que los caballeros respondan negativamente (Puck no está interesado en las almas de los caballeros, que seguramente ofrecerán), el propietario les hace una oferta alternativa.

—Nobles señores, si no objetáis a ello, hay algo que deseo. Hay una diadema, bien guardada en una caverna que no está lejos de la feria. No tengo duda de que un grupo de leales caballeros sería capaz de recuperarla. Volved aquí con la diadema y os daré la escena a cambio. ¿Estamos de acuerdo?

Asumiendo que los caballeros acepten, el propietario les da indicaciones y los envía hacia allí. Si los caballeros intentan llevarse la escena a la fuerza, el propietario amenaza con llamar al Mariscal de la Feria.

Prudente. Éxito = te das cuenta de que esto sería una acción bastante estúpida y seguramente tu Honor y tu Hospitalidad sufrirían mucho por ello.

Si persisten, diles que resten 2 puntos a Honor y a Hospitalidad. Además, el mariscal llega en un momento con dos *spriggans* y se inicia el combate si los caballeros no se rinden y juran no volver nunca a la feria. Si se rinden, no vuelven a encontrar la feria y deben volver a Somerset con el relato de su fracaso.

LA CAVERNA DE LA CORONA

Mientras los caballeros jugadores recorren el sendero que describió el propietario, el ruido de la feria se desvanece tras ellos, la luz de las estrellas se hace más prominente y la luna empieza a ponerse. Aunque todavía no es el amanecer, la noche empieza a retirarse y, si los relatos de lugares como este son ciertos, entonces toda la feria también puede desvanecerse con el amanecer. Avanzan con ánimo de inquieta reflexión, hasta que los caballeros salen a un claro cerca de unos acantilados rocosos y espían a dos de los gigantes más feos que han visto nunca, que custodian la entrada de una cueva. Son dos ogros (ver Apéndice 1). Una vez que los caballeros se han librado de ellos, pueden entrar libremente en la caverna.

Una vez allí, los ojos de los caballeros se ajustan a la tenue luz que emite la única fuente de luz que hay en la cámara: una corona suspendida en un haz de luz en el medio de la estancia. La corona está construida con ramas vivas de roble y alegrada con bayas rojas y hojas verdes.

Si algún caballero da un paso adelante, una voz retumba:

— ¡Solo aquellos puros de corazón y propósito pueden pasar la prueba de las llamas!

De repente un círculo de fuego abrasador surge alrededor del haz de luz, cuya intensidad les hace dar un paso atrás. La prueba de las llamas es una prueba artúrica típica que, no obstante, es difícil. Hay dos tipos de individuos que pueden pasar a través de las llamas sin resultar heridos: el puro de corazón y el puro de propósito.

La pureza de corazón requiere que el caballero sea un caballero religioso (ver «Virtudes mágicas» en **Pendragón**, Capítulo 4). Si esto no es así, un caballero puede elegir enfrentarse a las llamas de todos modos probando su pureza: si puede hacer cinco tiradas con éxito en sus rasgos de religión, puede pasar a través de las llamas sin sufrir daño.

La pureza de propósito es en cierto modo más fácil de demostrar: el caballero debe hacer una tirada de pasión con éxito. Sin embargo, la pasión debe tener algo que ver directamente con conseguir la corona. La pasión de Amor Cortés (Alene) cumpliría los requisitos, igual que lo haría Lealtad (señor) si el señor del caballero le hubiera ordenado o solicitado conseguir los objetivos del escenario. Nada más será suficiente.

Si un caballero no reúne los requisitos para esta prueba, puede pasar a través de las llamas, pero sufre 4d6 puntos de daño, sin protección de armadura (sin embargo, la armadura mágica sí ayuda). Además, el caballero pierde 1d6 de APA por las cicatrices de la quemadura, que marcan su fracaso para siempre.

Una vez que los caballeros han conseguido la corona, relata lo siguiente: una voz familiar surge de la entrada de la caverna. Es el Mariscal de la Feria y viene con su espada empuñada. No se ve por ninguna parte a los dos *spriggans* que lo seguían antes.

*Atención, caballeros, escuchad mis rimas,
pues aunque las mieles de la Fortuna saboreéis,
nosotros también estuvimos ahí, hicimos frente al
Guardián de la corona en tiempos remotos,
su medida se perdió para aquellos como vosotros.
Dejad a un lado de la victoria el gozo,
«¡Os retamos!», grita con fuerza mi coro,
solo o como una horda, importa poco,
pues ahora cantaréis de otro modo.*

Y después de eso, ataca (utiliza las estadísticas del caballero feérico en **Pendragón**, Apéndice 2).

Recuerda, el modificador de Valiente de -5 del mariscal se reparte entre los caballeros si más de uno lucha contra él a la vez. Si los caballeros desean luchar de manera individual, recompénalos con marcas de Valiente o Temerario, según parezca apropiado. Si los caballeros atacan en grupo al mariscal, reparte marcas de Cobarde o Prudente, según parezca apropiado.

Una vez que los caballeros se hayan librado del mariscal, son libres de volver sin que los molesten a la caseta del propietario.

Si algún caballero decide por alguna razón colocarse la diadema en la cabeza, no sucede nada, a menos que el caballero en cuestión haya pasado la prueba de las llamas y derrotado al mariscal en combate singular. Si este es el caso, mira a continuación para lo que le pasa al desafortunado caballero.

REVELACIONES Y CULMINACIÓN

Cuando los caballeros alcanzan la caseta del comerciante de almas, el propietario los está esperando.

— ¿Habéis vuelto con la diadema? Excelente. Dádmela.

Probablemente los caballeros pregunten primero por el objeto del alma de Lady Alene. No sin un tanto de ironía en su voz, el propietario acepta y les entrega la rosa mágica. Cuando toma la diadema en sus manos, exclama de alegría y deja que su capucha caiga. Quizás para sorpresa de los caballeros, ¡la cara de Robin se revela! Pero, cuando los caballeros empiezan a asumir esta revelación, los rasgos de la cara de «Robin el juglar» empiezan a cambiar, adquiriendo un aspecto más bestial y salvaje. Sus orejas se alargan un tanto y todo su rostro adquiere una forma más angular.

— ¡Qué tontos sois los mortales! ¿No reconocisteis que en lo más profundo de mí había astucia y rencor? ¡Campesino no, sino ese *hobgoblin* de sabiduría reconocida llamado Puck soy yo!

Cultura Feérica. Éxito = ¡has oído historias del Hobgoblin desde que eras un bebé! Es un bromista alegre, pero siempre parece quedar atrapado en sus propias maquinaciones.

El Hobgoblin tiene una habilidad de Evasión 35 y debería ser relativamente resistente a los ataques que los caballeros puedan hacer para interrumpir su discurso burlón. Descríbelo como sobrenaturalmente rápido y astuto y deja que los caballeros intenten atacar, si lo desean, entre cada par de líneas de la exposición.

Si algún caballero realmente consigue golpear a Puck, deja que el jugador tire los dados de daño, mira el escenario y exclama: «¡Guau! ¡Sí que es buena la armadura sobrenatural!». Luego indica que Puck solo ha sufrido 1 punto de daño. Puedes describirlo como que le ha cortado las puntas del pelo del Hobgoblin o que le ha pinchado uno de los dedos de su mano larguirucha. Cuéntales que Puck deja sus disertaciones un momento, mira el corte de pelo o el dedo pinchado y observa con una mirada genuinamente lastimera al caballero que lo ha interrumpido.

Recompensa al caballero en cuestión inmediatamente con 50 de Gloria y continúa con el alarde de Puck.

*Todos quieren a Robin Buenchico,
mas maldicen a Puck a su espalda.
Debe, de un hogar desprovisto,
un santuario hallar a su falta.
Tal es el objeto de mi malvado plan,
saciar la sed de este deseo amado,
mas preciso un caballero simple y audaz,
la corona salvar del fuego sagrado.
La malicia de los duendes
perdió a la damisela
para con su alma comerciar,
y así Puck venció su pena.*

Se coloca la diadema en la cabeza y empieza a saltar de alegría. Luego, una extraña mirada se adueña de su rostro mientras sus rasgos empiezan a correr como cera caliente. Grita y baja la cabeza entre las manos con un grito de: «¡No, no!». Después de un momento sus gritos cesan y levanta la cabeza.

Sin embargo, no veis los sarcásticos rasgos de Robin Buenchico, sino el rostro del Mariscal de la Feria.

*He aquí el hado de Robin Buenchico
y el de quien codicia demasiado,
triste celo, ansia infinita,
nos trocan en aquello odiado.
Mas vuestro hado hoy no se abate,
pues conocemos vuestra función,
solo salvar la hija de un Padre
y librar a una Madre del dolor.
Aun así es mejor que partáis ya,
presto por vuestro noble camino.
Recordad vuestra aventura, como bien haréis,
y a la Feria de los Bosques no volveréis.*

Con esto, la feria se desvanece para los sentidos de los caballeros mientras despunta el sol de la mañana sobre las copas de los imponentes robles.

EL REGRESO

Mientras los caballeros regresan a Bath, los habitantes alzan un grito. El chambelán, sir Alcias, está ahí para dar la bienvenida a los caballeros.

— Habéis estado fuera durante una semana y por eso pensábamos que estabais perdidos. Señores, he rezado por vuestro éxito. Lady Alene está casi muerta. ¡Decidnos que habéis deshecho este terrible maleficio!

Los caballeros son llevados entonces a la habitación de Lady Alene en la torre. Al entrar una vez más en la sala, los tensos rostros del rey y de su esposa hacen evidente lo cerca del final que está Lady Alene. La propia Alene respira de una forma superficial, su pelo completamente blanco, con arrugas que no pertenecen a una mujer de 50 años, menos a una de 16.

Los caballeros deben sostener la rosa mágica para que pueda respirar su fragancia (una tirada con éxito de Cultura Feérica proporciona esta información si los jugadores no pueden adivinarla). Cuando le sujetan la rosa, una transformación tiene lugar. Sus años se derriten como el hielo cámbrico en las tierras bajas. Su pelo empieza a brillar con color de ala de cuervo. Su piel se alisa y el rubor de la juventud, más precioso que cualquier fruta, le colorea las mejillas. Sus ojos, marrones como las hojas de roble en otoño, se abren y una plácida voz, un tanto somnolienta, pregunta:

— Padre, ¿quiénes son estos nobles hombres?

El rey y su familia están eufóricos y el gran hombre le ofrece su hija al caballero con el Amor Cortés (Alene) más alto o, si ninguno lo tiene, al que tenga mayor Gloria. Si esto no encaja en tu campaña, pide una tirada de Lealtad (señor). Éxito = te das cuenta de que una heredera es más que conveniente para tu señor feudal y aceptas su mano en su nombre.

Además de toda la Gloria mencionada por derrotar a oponentes individuales, los caballeros reciben 100 de Gloria cada uno por recuperar el alma de Lady Alene. Se puede ganar más Gloria casándose con ella, pero esto depende de las necesidades de la campaña. Asimismo, cualquiera que haya muerto durante esta misión recibe 100 de Gloria de manera póstuma y su heredero recibe Miedo (fuente de la muerte) a 2d6+3.

Apéndice Cuatro: Religiones

Pendragón ofrece información, rasgos relevantes y bonificaciones para el cristianismo romano, el cristianismo britano y el paganismo (britano). También existen otras religiones, por supuesto, y los resultados de la devoción a menudo se incluyen en las propias estadísticas. Por ejemplo, los jugadores pueden preguntarse de dónde viene ese +1d6 extra de sus enemigos sajones.

Estas son las bonificaciones de otras religiones que pueden aparecer en una partida artúrica.

Cristiano arriano: Casto, Honesto, Justo, Clemente, Frugal (+2 a Puntos de Golpe, +3 Daño).

Cristiano britano: Casto, Enérgico, Generoso, Modesto, Frugal (+3 a Puntos de Golpe, +2 Daño).

Cristiano romano: Casto, Indulgente, Clemente, Modesto, Frugal (+6 a Puntos de Golpe).

Judío: Casto, Enérgico, Justo, Prudente, Frugal (+3 a Puntos de Golpe, +1 Curación).

Malvado: Vengativo, Egoísta, Falso, Cruel, Suspica (beneficio individual).

Ortodoxo bizantino: Casto, Generoso, Justo, Clemente, Modesto (+2 a Puntos de Golpe, +3 a Daño).

Pagano britano: Lujurioso, Enérgico, Generoso, Honesto, Orgullosos (+2 a Curación).

Pagano germano (wotánico): Generoso, Orgullosos, Terrenal, Sibarita, Temerario (+1d6 a Daño).

Pagano picto: Vengativo, Honesto, Orgullosos, Arbitrario, Terrenal (+2 a Velocidad, +1 Curación).

Sarraceno: Casto, Justo, Clemente, Espiritual, Frugal (+3 a Puntos de Golpe, +2 Daño).



Apéndice Cinco:

Las Damas del Lago

En **Pendragón** las Damas del Lago son una hermandad de hechiceras. Viven apartadas de la humanidad e instruyen a mujeres (¡solo!) en las artes espirituales y mágicas. Como organización, tienen un objetivo, por supuesto, aunque nadie salvo ellas sabe con certeza en qué consiste. En los días antiguos, fueron rivales y aliadas de los druidas en diferentes épocas. Ahora son una de las pocas organizaciones paganas que todavía ejercen un poder significativo. Están activas en Britania y en Francia.

Su magia emana del poder de los lagos y del agua. Pueden crear hogares mágicos bajo el agua al igual que la «tierra de los muertos» de los antiguos paganos estaba bajo el agua. Generalmente esto se hace debajo de una masa de agua existente, aunque parece que las más poderosas de ellas también pueden crear nuevas masas de agua.

En **Pendragón** son importantes cuatro Damas del Lago en concreto. A menudo sus contemporáneos no pueden distinguir a la persona más allá de su posición, así que los eventos siempre se atribuyen a la Dama del Lago. Sin embargo, sus vidas y personalidades son diferentes y, para los que las observan de cerca, son personas distintas.

VIVIANE

Viviane está más activa al principio de la campaña. Es la hija de Lord Dyonas y está dedicada a Diana, diosa de la naturaleza salvaje. Gracias a su dedicación y práctica, aprendió de la orden y con el tiempo fue aceptada y alcanzó un gran poder. Conoció a Merlín cuando era joven y los dos sintieron esa atracción por el otro que requería que ambos se esforzaran para mantener la castidad, necesaria para parte de su magia. Aun así, se convirtió en su estudiante y él le enseñó la mayoría de lo que sabe.

Viviane es prácticamente un hada madrina de sir Lancelot. Lo secuestra y lo educa, junto con Bors y Lionel (y quizás también con otros), en su palacio encantado. También lleva a Lancelot a la corte y le proporciona su primer equipo de caballero. Prácticamente, ella lo guía a Dolorous Garde («Castillo del Pesar») y le proporciona un escudo mágico para que pueda completar lo que de otro modo serían tareas imposibles. También anima a Lancelot y Ginebra a ser amantes.

Algunas veces, el lado oscuro de sus poderes se impone, como cuando se enfrenta a otras hechiceras como Camille, pero en general actúa por el bien de la corte.

Más adelante en la historia, su amor por Merlín finaliza. Atrapa al Archimago para siempre bajo una colina mágica,

entre zarzas salvajes en medio de un bosque encantado. Más tarde, ella también desaparece de la historia (a mí me gusta pensar que se retiró con las antiguas gentes a un lugar de placer y relajación infinitos, absorbida por la Naturaleza).

NINEVE

Existe una dama más oscura que se llama Nineve. Está activa al principio del reinado del Rey Arturo y en 512 sir Balin la asesina, pues antes había sacrificado a la Dama Salvaje, madre de sir Balin y Balan. Si hay algo de brujería en el Periodo de Uther o en el Periodo de Anarquía, atribúyesela a ella.

Nineve no es una aliada de la corte y trabaja completamente por el bien de su orden.

NIMUE

Lady Nimue aparece por primera vez en el banquete del matrimonio del Rey Arturo y de Ginebra como parte de los invitados. Finalmente es rescatada por sir Pellinore. En los primeros días, conoce a sir Peleus (también escrito Pelleas) y se casa con él. Para no tener que preocuparse por él todo el tiempo, se lo lleva al hogar bajo el agua, donde él nunca se da cuenta del paso del tiempo, aunque las guerras se propaguen y las generaciones envejecen.

Lady Nimue no es tan inaccesible como el resto de Damas del Lago, sino que aconseja al rey cuando le pregunta y protege la corte cuando se la necesita. Por ello, está en el complot para frustrar los planes de Morgana y Accolon, en otro contra Annowre y en muchos otros que no se detallan en la literatura (ni aquí). Nimue también resuelve el misterioso envenenamiento de sir Patrise y con ello salva la unidad de la Mesa Redonda durante unos pocos años más.

Nimue es una de las damas de la barcaza negra que se lleva a Arturo después de la batalla de Camlann.

LA DAMA DE LA ESPADA

La cuarta doncella es la Dama de la Espada. Solo es una muchacha sin nombre que le da a Arturo la espada Excalibur y que la recupera al final. Lo único que se ve de ella es su brazo. Podría ser cualquiera de las mujeres anteriores, pero dado que ni ellas (ni los que cuentan las historias) le mencionan nunca este evento al Rey Arturo, parece poco probable que estuvieran relacionadas directamente con el regalo.

*Aquellos que viven por la espada
están obligados a morir por ella.*

T. H. White



La épica completa del mayor héroe de la leyenda occidental.

Durante 1500 años la historia del Rey Arturo se ha contado alrededor de hogueras, en cortes nobles, en tabernas, en libros, en películas y, ahora con el premiado juego de rol Pendragón, en tu mesa de juego.

La Gran Campaña de Pendragón empieza durante el reinado del padre de Arturo, el Rey Uther, donde los caballeros jugadores pueden participar en los eventos que rodearon la concepción de Arturo. El extenso y brutal Periodo de Anarquía de las guerras sajonas se ve alterado para siempre cuando Arturo saca la espada de la piedra y empieza su gran y glorioso reinado. El Joven Rey conduce a sus caballeros a través de periodos de consolidación y expansión hasta que el mundo occidental al completo se encuentra a su merced. Después, en el Periodo de Aventuras, los caballeros pueden ganar Gloria y conseguir tierras en los periodos de Torneos y Romance, y finalmente participar en la mayor aventura de todas: la Búsqueda del Santo Grial. Luego, entre la tragedia y los sueños rotos, el Periodo del Ocaso pone el broche final a la épica.

Más de ochenta años de campaña detallados uno a uno que te ofrecen trasfondo, eventos en curso y aventuras que definen la estructura del glorioso reinado del Rey Arturo.

LA MAGIA ESTÁ EN LOS DETALLES
Y LOS DETALLES ESTÁN EN ESTE LIBRO.



NOSOLO  ROL

